ATARI magazin

6 Nov./Dez. '93 3. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





POLEN GAMES

* NEU * NEU *

Quick magazin 14

PD-MAG Nr. 4

Kommunikationsecke: **Thema Raubkopie !!!**

Einsteigerecke: Große Pokeliste

Spiele aus Polen

Magia Krysztalu

Loriens Tomb

Humanoid

Convicts

Kult

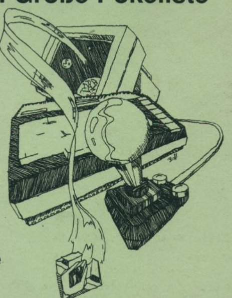
Workshops

TextPro+

Quick-Ecke

WASEO Designer-Disk

Sortieren der Extraklasse



NEU: Spielekonsole Atari JAGUAR

ATARI magazin - Informationen für Ihren XL/XE - ATARI magazin

Lieber Atari-Freund,

jede Menge Arbeit liegt wieder hinter uns. Das neue Atari magazin, die Jubiläumsausgabe der Diskline mit spezieller Beilage und das neue PD-MAG haben uns wieder sehr in Anspruch genommen.

Ob sich unsere Arbeit gelohnt hat, und Sie uns auch weiterhin die Treue halten, erfahren wir an der jetzt bevorstehenden Verlängerung.

Umschlag gleich öffnen !!!

Ja, wieder ist ein halbes Jahr verstrichen und Ihre Verlängerung muß erneuert werden.

Ich hoffe, daß alle wieder aktiv dabei bleiben, denn dies würde uns sehr motivieren.

Unterstützen Sie uns !!!

Wir zählen auch diesmal auf Sie. Näheres zur Verlängerung finden Sie im Umschlag. Lesen Sie auch die Seite 41.

Bevor Sie sich nun ausführlich dem neuen ATARI magazin widmen, möchte ich noch einmal auf das neue PD-MAGazin hinweisen.

PD-MAG: Regelmäßig 2 Disketten

Es hat uns sehr gefreut, daß das PD-MAGazin viele Freunde unter den Usern gefunden hat.

Daher besteht sofort jede Ausgabe aus 2 Disketten randvoll mit Informationen und guten Programmen.

Dies ist vielleicht ein Anreiz für alle die, bisher noch gezögert haben.

Nun möchte ich Sie aber nicht länger von der Lektüre des ATARI magazins abhalten.

Mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Werner Rätz

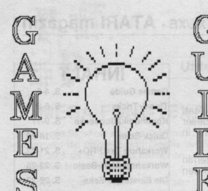
P.S.: Bitte nicht vergessen! Wichtiger Termin: **15. November**.

INHALT

Anzeigenschluß für Kleinanzeigen ist der 4. Dezember.

Einsendeschluß für das Preisausschreiben ist ebenfalls der 4. Dezember.

Beachten Sie bitte die Seiten 41 und 43. Verlängerung und Restposten



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unser Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640

75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie sie von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

GAMES GUIDE

von Frederik Holst

Ollies Follies

Lives $2e04, $3680

Oxygene

Lives $86

Pac Man

Lives $2c

Pogotron

Lives $bfb

Popcorn

Lives $a2

Quasimodo

Lives $4d0e, $7e8d

Quest for Tires

Lives P1: $e0a, P2: $e0b

Qix

Lives: $6b5

Schicken Sie Ihre Tips unter dem Kennwort Games Guide

CRYSTAL RAIDER

Im Titelbild Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig START drücken. Nun ist die Kollisionsabfrage ausgeschaltet

CHIMERA

Hier ein paar Freezerpokes, damit Water und Food nicht mehr abgezogen werden :

$3fc7,$00 und $3ffa,$a5 und $42f2,$60

FEUD

Gewinnen bei diesem Spiel geht eigentlich ganz einfach. Gleich nach Beginn die beiden Zombiekräuter schnappen und braut den Spruch zusammen. Diese Kräuter findet man unterhalb der Hütte, an einem kleinen Tümpel und bei den Gräbern.

Dann ab zum Eingang des Kräutergartens, der in das Labyrinth führt, den an der Hütte umherirrenden Bauern verwandeln wir mal schnell in einen Zombie und führen ihn zwischen die beiden Zäune.

Nun wartet man noch auf Leanoric. Steht dieser kurz vor dem Bauern verwandelt man diesen ein zweites mal in einen Zombie, Leanoric rennt nun in ihn hinein, weil er vorbei will.

Ist das Monster richtig plaziert, verliert Leanoric blitzschnell seine Energie und das Spiel ist geschafft.

Spiderman

Da im letzten Magazin nach Lösungen oder Tips zu Spiderman gefragt wurde, hier Tips und Plan zu Spiderman:

- In diesem Spiel muß man 18 Diamanten einsammeln und bei Madame Web abliefern.

- Auf der Karte sind die Fundstellen eingezeichnet.

- In den Aufzügen findet man vier Diamanten in den Nischen.

1. Stock:"look tool",

2. Stock: Beim Wolkenkratzer nach oben springen, dann "open mesh" und "go duct" eingeben.

- Im Aquarium den Hydroman einfrieren (Heizung ausstellen), das Aquarium nehmen, Heizung wieder andrehen, Wasser ausschütten, Diamanten nehmen. Danach wieder "lower", weil man den gefrorenen Hydroman nochmal braucht.

- Beim Sandman bis zur Decke klettern und ihn von oben untersuchen.

- Im Penthouse findet man im Schreibtisch einen Diamanten und im Bilderrahmen die Formel für das Spinnennetz.

- Mit den Formeln ins Labor gehen und "mix reagents" eingeben. Man erhält Calciumchlorid und kann damit die Echse in Doc Conners zurückverwandeln. Jetzt mit den Chemicals und der Formel ins Labor und Web Fluid mischen.

Games Guide - ATARI magazin - Spiderman

- Mit "shoot Web - at Fan" den Ventilator verlangsamen. Hat er nur noch 50 RPM (look Fan), mit "shoot Web - at Button" alles anhalten.

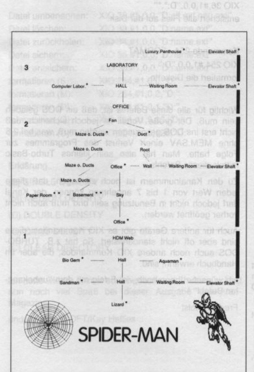
- Nach dem Fan immer nach unten bis zur Druckerei.

- Warten! Klingelt es nicht, "get Doctor - hit Electro" eingeben. Electro trifft den Octupus und beide sind erledigt. Jetzt beide durchsuchen.

- Im Nebenraum alles Schwere auf die Waage legen (Electro, Octupus, Doc Conners, Hydroman und die Möbel) und im Computerraum "type print" eingeben. Eine Zeitung wird gedruckt, in der noch ein Diamant liegt.

- Den Ringmaster besiegt man so: Auf den Gang "close eyes", W, "put button", "open eyes".

Waltraud Müller



AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik "Tips & Tricks" erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind deshalb aufgerufen, an Ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einsteigerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

Wird Ihr Tip im ATARI magazin verwendet, erhalten Sie von uns einen Einkaufsgutschein bis zur

Höhe von DM 20,-

Kennwort
Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten



Wir freuen uns auf Ihre Post

Der XIO Befehl im Atari-Basic

Diesmal will ich auf einen Bereich des ATARI-BASICS eingehen, der im Handbuch von ATARI einfach unterschlagen wird, nämlich dem XIO Befehl. Dabei ist dies wohl der mächtigste Befehl, den das BASIC zu bieten hat.

Zu erst einmal aber die Vorgeschichte: Das BASIC des ATARI ist kein lang geplantes und durchtüfteltes Basic. Nein, es mußte bis zu einer Messe in Amerika, auf dem die 400er und 800er damals vorgestellt werden sollten, fertig sein. ATARI versprach damals aber jedem Programmierer eine sehr hohe Prämie für jeden Tag, den die Programmierer früher fertig wurden.

Das ist der Grund, warum im ATARI-Basic nicht Befehle wie DELETE, LOCK, UNLOCK und DIR enthalten sind. Stattdessen entwarfen die Programmierer einen Universalbefehl, den XIO Befehl. Gefolgt von einer Nummer und einigen Parametern, kann man mit ihm die tollsten Sachen anstellen. Also, wie nutzt man ihn ?

Die Syntax für den XIO Befehl sieht folgendermaßen aus:

XIO Kommando,#Kanal,P1,P2,Gerät.

Folgende Befehle sind damit möglich:

Kommando	Nr.	Operation
	3	OPEN
	5	INPUT
	7	GET
	9	PRINT
	11	PUT
	12	CLOSE
	13	STATUS
	17	DRAW
	18	FILL-Routine
	32	RENAME-Funktion
	33	DELETE-Funktion
	35	LOCK-Funktion
	36	UNLOCK-Funktion
	37	POINT
	38	NOTE
	254	FORMAT

Nun werden Sie sich fragen, also Nummer 3 bis 17 gibt es doch schon im BASIC. Das stimmt, diese sind auch nur für MC-Programmierer interessant, da man die XIO Funktion abgewandelt auch in MC verwenden kann.

Interessant sind aber die Werte 18-36 und 254. Dazu gibt es folgende Beispiele:

Kommando 18 - FILL

Zuerst muß man mit PLOT X,Y die Koordinate angeben, die in der zu füllenden Fläche liegt. Dann kommt:

XIO 18,#1,0,0,"S:"

und die Fläche wird gefüllt.

Kommando 32 - RENAME

XIO 32,#1,0,0,"D:*.COM,*.EXE"

wandelt alle *.COM Dateien in *.EXE um.

Kommando 33 - DELETE

XIO 33,#1,0,0,"D:*.BAS"

löscht alle *.BAS Files.

Kommando 35 - LOCK

XIO 35,#1,0,0,"D:*.*"

sichert alle Files auf der Diskette.

Kommando 36 - UNLOCK

XIO 36,#1,0,0,"D:*.*"

entsichert alle Files auf der Disk.

Kommando 254 - FORMAT

XIO 254,#1,0,0,"D:"

formatiert die Diskette.

Wichtig für alle diese Befehle ist, daß ein DOS geladen sein muß. Der große Vorteil ist jedoch sicherlich, daß nicht erst ins DOS gesprungen werden muß, was bei 2.5 ohne MEM.SAV einen Verlust des Programmes zur Folge hatte. Man hat also sein kleines Turbo-Basic mittels dieses Befehls.

Zu den Kanalnummern ist noch zu sagen, daß diese jeden Wert von 1 bis 7 annehmen können, der Kanal darf jedoch nicht in Benutzung sein und muß auch nicht vorher geöffnet werden.

Auch für andere Geräte gibt es XIO Kommandos, diese sind aber oft nicht standardisiert. So hat z.B. TURBO-DOS auch noch andere XIO Kommandos, die aber im Handbuch erwähnt sind.

Ich wünsche Ihnen noch viel Erfolg mit dem "unbekannten Befehl" !

Frederik Holst

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

Hier ein paar Tricks für den XL/XE

Legen Sie mal eine Musikkassette in die DATASETTE ein und geben Sie den Befehl ein:

OPEN #1,4,0,"C:"

Nach dem Pfeifton noch einmal auf RETURN drücken. Und schon kann man die Musik aus der Datasette während des programmierens hören. So macht das Programmieren Spaß.

Mit POKE 752,25 kann man den Cusor unsichtbar machen, während man Ihn mit POKE 752,0 wieder zurückholt.

Auch der POKE 710,0 ist nicht ohne, denn er ersetzt den SETCOLOR 2,0,0-Befehl voll und ganz.

Auch mit BIBI-DOS kann man aus dem ATARI-BASIC viel machen.

Das beweisen diese Tips mal wieder ....

Datei umbenennen:	XIO 32,#1,0,0,"D:alt.ext,neu.ext"
Datei löschen:	XIO 33,#1,0,0,"D:name.ext"
Datei zurückholen:	XIO 34,#1,0,0,"D:name.ext"
Datei sichern:	XIO 35,#1,0,0,"D:name.ext"
Datei entsichern:	XIO 36,#1,0,0,"D:name.ext"
formatieren (S):	XIO 254,#1,0,0,"D:"
formatieren (M):	XIO 254,#1,0,2,"D:"
formatieren (D):	XIO 254,#1,0,1,"D:"
formatieren (Q):	XIO 254,#1,0,33,"D:"
formatieren (C):	XIO 254,#1,0,128,"D:"

Erklärung....

(S) SINGLE DENSITY

(M) MEDIUM DENSITY

(D) DOUBLE DENSITY

(Q) QUAD DENSITY

(C) CLEAR DIRECTORY

Ich hoffe wieder einmal etwas geholfen zu haben .... Und nun noch viel Spaß bei dieser Ausgabe des Atari-Magazins

underground-SOFT/Kay Hallies

TIPS UND TRICKS

Hier wieder ein paar erstklassige Tips und Tricks für den XL/XE:

*** LOESCH-AUTOMATIK**

Wenn man den Befehl POKE 202,1 in ein Listing einfügt, wird das Basic-Programm automatisch gelöscht, sobald man BREAK gedrückt hat.

*** RESET-SPERRE**

Einfach POKE 2,52 und POKE 3,185 sowie POKE 9,2 in ein Listing einbauen. Wenn RESET gedrückt wird, erscheint eine Fehlermeldung, die man aber leicht mit dem TRAP-Befehl abfangen kann.

*** TASTATUR-ABSCHALTUNG**

Mit dem Befehl POKE 621,255 ignoriert der Computer jegliche Tastatureingabe. Normal steht hier 0.

*** DOS-ZUGRIFFSSPERRE**

POKE 10,203 und POKE 11,0 sowie POKE 203,96 verhinden das Aufrufen des DOS von Basic aus.

*** DUP-Aufruf**

Mit X=USR(6518) kann man ins DUP springen, wenn es vorher von Basic aus aufgerufen wurde. Hinweis: Das ist zwar schnell, klappt aber nicht immer.

*** REVISIONS-DATUM**

Dieses Datum in der Reihenfolge Tag, Monat, Jahr befindet sich in den Speicherzellen 49154-49156.

Sortieren der Extraklasse

In der Informatik gibt es einige klassische Probleme, wo im Laufe der Zeiten immer wieder neue Lösungen und Teillösungen gefunden werden. Eines davon ist das Sortieren eines Datensatzes nach irgendeiner Ordnung. Es gibt verschiedene Arten von Sortiersituationen, von denen ich den Typ "Sortieren am Platz (in situ) mit wahlfreiem Zugriff" behandle.

Das bedeutet, daß kein zusätzlicher Speicher zur Verfügung steht und daß alle Elemente im RAM stehen; sie müssen also innerhalb des von ihnen belegten Speicherplatzes verschoben werden.

Und schon wird es kritisch! Denn die Elemente können umfangreiche Datensätze sein (Karteikarten, Datenbankeintragungen), deren Verschieben viel Zeit verbraucht, oder ihre Anzahl ist sehr groß (64k-Array von Häufigkeitswerten, die 2 oder mehr Bytes belegen), sodaß sehr viele Vertauschungen nötig sind. Daher ist die schnellere Lösung die bessere Lösung.

Theorie

Die Grundsituation ist: zu n>=1 hat man Objekte A(i), i=1,...,n. Im folgenden werden sie Zahlen sein, die auf- oder absteigend angeordnet werden sollen. Der Zeitverbrauch wird nicht in Sekunden gemessen, sondern durch die Anzahl der zeitaufwendigsten Operationen. Das sind hier die Vertauschungen der Elemente. Dabei wird der durchschnittliche Verbrauch angegeben, sozusagen für einen durchschnittlich unsortierten Datensatz. Mathematisch gesprochen ist das der Erwartungswert des Verbrauchs. Er wird in Relation zu n angegeben, z.B. sagt man "proportional zu n", wenn ein doppelt so langer Datensatz auch die doppelte Zeit benötigt. Soweit etwas Theorie, kommen wir nun zur Praxis!

Praxis

Viele werden das Sortieren durch direktes Einfügen kennen (neuesthochdeutsch straight insert sorting SI). In einem QUICKmagazin ist das mal erschienen. Zur Erinnerung: Der SI-Algorithmus geht so: Für i=2,...,n nimm A(i) und füge es nach der Sortierordnung in die (schon sortierten!) Elemente A(1) bis A(i-1) ein und erhöhe i um 1! Diese Lösung ist allerdings äußerst langsam. Der Zeitverbrauch ist proportional zu n^2: der doppelt so lange Datensatz braucht die vierfache Zeit.

Das neue Verfahren

Der Sortieralgorithmus, den ich hier vorstelle, stammt aus BIT, einer wissenschaftlichen Zeitschrift für Informatik und numerische Mathematik. Man findet sie in Mathematik- und Informatikinstituten bzw. Bibliotheken. Auch wenn man der Hochschule nicht angehört, kann man die Bibliotheken benutzen, zumindest dort lesen. Die genaue Quelle ist I. Beck, St. Krogdahl, A select and insert sorting algorithm, BIT 28, 1988.

Beck und Krogdahl haben den Schritt "nimm A(i)" verbessert, indem über eine bestimmte Indexmenge das größte oder kleinste Element (für ab oder aufsteigendes Sortieren) mit A(i) vertauscht wird. Diese Indexmenge ist [i,i+1,i+1+2,i+1+2+3, usw. bis maximal n]. Die Zeitkomplexität ist nun proportional zu n^(3/2). Wem die Reduzierung um eine halbe Ordnung gering erscheint, der täuscht sich. Bei Verdopplung von n wird jetzt nur noch 2,83 mal soviel Zeit verbraucht, bei Verzehnfachung nur 32 statt 100 mal soviel. Das ist fühlbar weniger.

Der konkrete Test beider Verfahren für ein 256teiliges Wort-Array ergab 4,9s zu 1,1s. Die angewandte Sprache war QUICK. Der beste Wert für das Sortieren auf dem Array selbst ist übrigens prop. zu n*lg(n). Andere Wahlen der Indexmenge führen zu einem schlechteren Resultat als 3/2. Die Autoren geben für ihre Ergebnisse natürlich auch Beweise. Die bringe ich hier aber nicht. Zu beachten ist noch, daß ein Element A(0) neu definiert wird. Dies dient einer Abfrageerleichterung für die letzte Schleife des Algorithmus.

Testreihen

Bei den folgenden Tests sieht man einerseits die oben behauptete Proportionalität als auch die Verbesserung. Die Zeiten sind in 1/50 s gemessen, es werden wie oben Wort-Felder sortiert, die mit zufälligen Werten belegt sind.

n:	40	80	160	320	640	1280
SI:	7	24	104	404	1642	6240
NEU:	4	10	27	75	204	727

Rainer Caspary

SI-Sortieren nach Beck/Krogdahl

```
für i=1 bis n

   min=a(i): minj=i: step=1: j=i+1

   solange j<=n
      wenn a(j)<min dann min=a(j): minj=j
      step=step+1: j=j+step
   end

   a(minj)=a(i): a(0)=min: j=i-1

   solange min<a(j)
      a(j+1)=a(j)
      j=j-1
   end
   a(j+1)=min
end

Sortiert aufsteigend; für's Gegenteil
zweimal "<" durch ">" ersetzen.
```

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Hallo Florian!

Ich bin immer noch stolzer Besitzer eines ATARI 600 XL's, und habe somit natürlich auch das ATARI magazin abonniert. Für DFÜ benutze ich meinen kleinen ATARI allerdings nicht mehr. Dafür muß schon sein großer Bruder herhalten.

Zuerst muß ich wohl mal sagen, daß ich von Deinem DFÜ-Teil im ATARI magazin durchweg begeistert bin. Da ich schon etwas länger im DFÜ-Geschäft tätig bin, waren die ersten zwei Teile deiner Dokumentation für mich zwar nicht sooooo interessant, aber haben mein Wissen doch durchaus erweitern können.

Gibt es in der MAUS denn überhaupt noch eine Gruppe, die am Rande die XL/XE Reihe noch behandelt???

Wenn ich irgentwelche Fragen bezüglich meines XL's habe, kann ich Dir dann schreiben oder gibt es noch jemand anderes, der im MAUS-Netz ist und sich auskennt???

So, ich danke Dir nocheinmal für deinen exzellenten Teil im ATARI magazin und hoffe, daß Du mir mal bald eine Mail zukommen läst.

CUL8ER <--- Das solltest Du auch mal im ATARI magazin erwähnen :-)

Karsten Rotzoll @ KR.maus.de

Hallo Karsten,

zuerst einmal freut mich Deine Begeisterung über meine Artikel. In diesem ATARI magazin habe ich mich dem MausNet angenommen, dort werden Deine Fragen noch einmal explizit behandelt.

Natürlich kannst Du mich bei Problemen immer ansprechen. Es gibt auch noch eine Reihe anderer Atari-Fans im MausNet, am besten wirfst Du mal einen Blick in die 8-Bitter.

Daß die Artikel für einen alten Hasen nicht so interessant sind, ist wohl klar, aber sie sind ja auch für Einsteiger gedacht. Gerade unter den Atari-Usern gibt es viele, die sich für DFÜ interessieren, aber nicht trauen. Man könnte natürlich auch Artikel über X.400, Videodat oder DxJ schreiben, nur dürften die für Atarianer nicht besonders interessant sein. Hier verweise ich auf Zeitschriften wie die Computer Woche oder die c't.

Logische Funktionen

Das Atari-Basic und die Möglichkeiten der Darstellung mit Grafik-Sonderzeichen in GR.0 animierten mich zu einem Demo-Programm für die Funktionen logischer Bauelemente.

Nun geht mein Wunsch dahin, logische Elemente auswählen zu können und sie dann im Computer zusammenzuschalten. Am Ende soll die Funktion einer Schaltung geprüft werden können. Das bieten die SPS-Programmiersprachen der großen Firmen meines Wissens nicht.

Ich möchte die Leser bitten, hier mal zu den Erfolgsaussichten und Grenzen dieses Vorhabens Stellung zu nehmen. Oder gibt es das schon?

Schreibt entweder an das ATARI magazin oder an Peter Landgraf, Stauffenbergstr. 9, 02977 Hoyerswerda.

Lines

Hier ein kleiner Tip, der mir oft geholfen hat Zeilen (Lines) zu vergleichen. Z.B.:

100 List 1030: List 2050: List 3050: List 5080

Dies geht viermal, und bringt vier Lines auf dem Bildschirm

Korrektur

Der DLI zur Assemblerecke AM 5/93 (Seite 31)müßte so lauten:

```
DLI   PHA        ; Akku retten
      LDA  #0
      STA  $D018
      PLA        ; Akku holen
      RTI
```

Schreckenstein

Ich habe bei Euch das Programm Schreckenstein gekauft.

Leider mußte ich feststellen, daß das Programm nicht mit der älteren Kassettenversion übereinstimmt. Dort bekommen beide Spieler bei Erreichen des nächsten Levels 40 Punkte Lebensenergie, bei der Diskettenversion aber nur Spieler 1. Nach längerer Suche habe ich den Unterschied gefunden. Im Sektor 90 ($5A) muß das 5. Byte ($85) in $7A geändert werden, so daß nach der Decodierung (Sektor-nr. EOR Bytes) dort der indirekte Sprungbefehl steht ($5A EOR $7A = $20).

Ulrich Thiele

Hallo Atarianer,

wieder einmal möchte ich versuchen, die letzten unentschlossenen unter Euch zur Mitarbeit am PD-Mag oder am Atari-Magazin zu motivieren. Es ist doch gar nicht so schwer, einen Beitrag zum Überleben des 8-Bit Ataris zu leisten. Oft sind es die kleinen Sachen wie etwa kleine Kritiken, einfache Tips oder sachliche Hinweise, die die Szene in Bewegung halten.

Aus einer solchen kleinen Sache entstand z.B. auch das Power per Post PD-Mag. So leicht kann aus etwas Kleinem etwas groß werden. Es kommt auf jeden an, wie lange sich der Atari noch behaupten kann. Eure Hilfe ist gefragt. Verweigert sie nicht, sonst werden sich auch Firmen wie Power per Post nicht mehr mit dem Atari beschäftigen können. Schreibt mir doch mal Eure Meinung in Form eines Leserbriefes. Bis dann,

Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen 2

Kommunikationsecke

Thema RAUBKOPIE !!!

Nachdem jetzt so viel in diesem Gebiet passiert ist, weiß bald keiner mehr, was er noch machen darf und was nicht. Ich habe mich deswegen speziell für das ATARI-magazin bei verschiedenen Stellen informiert. Ich will versuchen hier einige Fragen zu beantworten ...

1. Darf man die aus einer Computerzeitschrift abgetippte Programme weitergeben ?

Antwort: Grundsätzlich ja. Programme die in einer Zeitschrift abgedruckt sind, sind für die Öffentlichkeit bestimmt und darum für jeden zugänglich. Diese Programme, sofern sie abgetippt sind, dürfen frei weitergegeben werden. Sie dürfen allerdings nicht gewinnbringend verkauft werden. Das heißt, der Selbstkostenpreis darf dafür verlangt werden (Diskette, Strom,...). Aber auch kostenlos dürfen diese Programme weitergegeben werden. Die Zeitschriften brauchen deswegen also nicht aufbewahrt zu werden.

2. Ab wann zählt ein Programm als Raubkopie ?

Antwort: Ein Programm wird erst dann als Raubkopie bezeichnet, wenn eine Kopie, aber das Orginal nicht vorhanden ist. Das heißt, wenn man sich ein Programm kauft, darf man sich eine Kopie davon machen. Man muß allerdings die Orginaldiskette behalten. Dann bezeichnet man die Kopie als Sicherheits - oder auch als Arbeitskopie, da man ja immer damit arbeitet (oder arbeiten sollte). Gibt man nun allerdings die Orginaldiskette weiter, wird die Sicherheitskopie (Arbeitskopie) automatisch zur Raubkopie.

3. Ich habe mir ein Programm auf eine Anzeige hin bestellt und habe eine Raubkopie erhalten. Was muß ich tun ?

Antwort: In vielen Zeitschriften werden oft Programme gebraucht angeboten. Die Preise sind günstig und man bestellt das Programm. Die Erwachung kommt meist immer dann, wenn das Programm als Raubkopie eintrifft. Heutzutage scheint es Mode zu werden andere Computer-User in die Pfanne zu hauen. Viele schreiben Angebote mit günstigen Programmen in die Zeitung. Den Computerfreak (wir nennen ihn Herrn X) lockt das Angebot. Er schreibt an diese Adresse oder ruft an, und er bestellt das Programm. Meist ist die Bezahlung ja per Nachname. Herr X bekommt nun auch das Programm mit der Post. Doch beim auspacken bemerkt er, daß es sich hierbei um eine Kopie handelt. Er denkt sich nicht viel dabei, bis ein paar Tage später die Polizei mit einem Hausdurchsuchungsbefehl vor der Tür steht und die Kopie beschlagnamt. In diese Richtung läuft die Mode nun schon. Jeder will absahnen. Wenn Ihnen so etwas passiert, ist es am besten die Diskette sofort nach erhalt zu formatieren und den Absender anzurufen oder anzuschreiben und Ihn darauf aufmerksam zu machen, das er doch die Orginaldiskette schicken muß, oder das Geld zurück erstattet. Man kann heutzutage nicht vorsichtig genug sein gegenüber solchen Scharlatarnen. Wenn das so weiter geht, wird bestimmt bald das eintreffen, was die "CF" (Computer-Flohmarkt) schon erwähnt. Nämlich eine Vereinigung mit dem Namen "CAF"(Computer Armee Fraktion).

So, ich hoffe etwas geholfen zu haben. Vielleicht wußte das der ein oder andere schon, aber vielleicht hat auch der eine oder andere ein "AHA" von sich gegeben. **ACHTUNG!!!!** Alle Hinweise nach bestem Wissen, jedoch ohne Gewähr !!!!!!

Mit freundlichem Gruß an alle XL/XE - User

underground-SOFT/Kay Hallies

Wichtig: Werden Sie aktiv !!!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)

2) Tips & Tricks

3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)

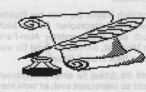
4) Programmierwettbewerb

5) Kleinanzeigen

6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!



Es grüßt

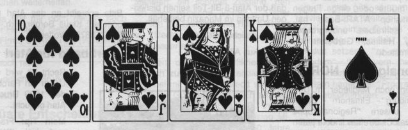
Werner Rätz

Werner Rätz

Kommunikationsecke

Diese Rubrik haben wir extra eingerichtet, damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!

Auf diesen Seiten können Sie voll zu Wort kommen.



Damit auch Sie immer das richtige Blatt haben, schreiben Sie uns!!!

Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Die richtige Lösung lautete DM 25,-

Die neue Preisfrage: Wo finden die Olympischen Spiele 2000 statt?

Einsendeschluß ist der 4. Dezember 1993

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens:

Den Gutschein in Höhe von DM 30,- schicken wir an:

Josef Rau

Die nächsten Gutscheine in Höhe von DM 20,- gehen an:

Sebastian Wunderlich, Kristian Häring, Uwe Jacob, Markus Altmann

Je 2 PD-Disketten gehen an:

Klaus-Dieter Loesaus, Sebastian Wodarski, Heiko Bornhorst, Uwe Pelz, Tobias Rausmann

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis Gutschein im Wert von DM 30,-

2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 20,-

6.-10. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - Leserecke

underground-SOFT

Wie einige schon bemerkt haben haben wir unseren Namen gändert. Wir nennen uns nicht mehr UNI-soft, sondern ab jetzt heißen wir underground-SOFT. Ich hoffe das der etwas ungewönliche Name auch Euch gefällt. So, wenn jetzt jemand meint, das er mir schreiben müßte oder einige Fragen zum Workshop ATARI-Basic hat, kann mir schreiben. underground-SOFT/Kay Hallies, Gerberstr. 8, 25355 Barmstedt

Regionalgruppe NORD

Wir suchen noch Mitglieder im Umkreis Hamburg - Elmshorn - Barmstedt für unsere "Regionalgruppe NORD". Das Clubtreffen findete jeden 1. Samstag im Monat um 18 Uhr statt. Da nach einer Änderung des Ortes das Treffen in einer Privatwohnung stattfindet, wird um eine Voranmeldung gebeten. Auch Nichtmitglieder, die einfach nur mal reinschnuppern möchten, melden sich einfach schriftlich bei: Regionalgruppe NORD, c/o Kay Hallies, Gerberstr. 8, 25355 Barmstedt

ST-Teil

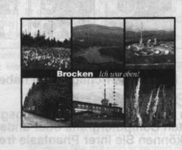
Ach ja, da war doch was mit der Aufnahme eines ST-Teils im AM, wofür um Meinungsäußerungen gebeten wurde. Nun, so werd' auch ich meine Meinung dazu äußern:

Wenn ich auf den früheren Verlauf des Atari-Magazins blicke, als es noch über den Zeitschriftenhandel erhältlich war, so kommen bei mir weniger angenehme Erinnerungen herauf. Zu diesen Zeiten wurde der Atari-8-Bit-Teil immer kleiner und kleiner, während der ST-Teil immer größer und größer wurde, was natürlich auch mit der damaligen Verbreitung der beiden Systeme zu tun hatte.

So weit ich es mitbekommen habe, ist das ST-System jetzt nicht mehr so Populär wie es zu jenen Zeiten der Fall war. Dennoch geht es den ST-Usern bei weitem nicht so schlecht wie den 8-Bit-Usern, auch wenn es den Anschein hat, daß dem ST-System ein ähnliches Schicksal widerfährt wie damals dem 8-Bit-System. Wenn es allerdings soweit kommen sollte, so ist aus Gründen der Solidarität durchaus über einen ST-Teil zu reden. Dann erwarte ich allerdings, daß der Atari-8-Bit-Teil seinen bisherigen Umfang im Magazin beibehält.

Mit freundlichen Grüßen

Ihr Markus Altmann



4 Fragen

1) Computerbild auf Videorecorder

Wie im Workshop GTIA Magic in 4/93 auf Seite 36 von Stefan Heim beschrieben, wollte ich schon vorher einen Bildschirminhalt auf Videorecorder festhalten. Leider klappt es bei mir nicht. Ich habe den Antennenausgang des 800 XL mit dem Antenneneingang des Videorecorders verbunden und alle Programmkanäle durchgewählt. Geht es vielleicht nur über Scartbuchsen vom Monitor (Farbfernseher) zum Videorecorder? Wer kann hier mit Rat zur Seite stehen, vielleicht auch für andere User?

2) Auf meine Anfrage betreffs notwendig langer Wartezeiten für ein Neubooten bei meinem 800 XL (siehe ATARI magazin 3/93) ist außer unbefriedigender Antwort im Heft 4/93 Seite 18 leider noch keine Lösung erschienen. Bei persönlicher Antwort erstatte ich gern die Postgebühren.

3) Ebenfalls wäre sicher nicht nur ich über eine Beantwortung der zweiten Frage betreffs MYDOS 4.5 im Heft 3/93 Seite 16 dankbar.

4) Mein MYDOS braucht auf dem XF 551 zum Booten 1 min 55 s. Ist das normal?

Bitte schreibt an das Atari magazin oder an: Klaus Berger, Frh.-v.-Stein-Str. 7, 06766 Wolfen

Farbband für Atari 1029

Recht oft wird von den Usern ein Farbband für den 1029 Drucker von Atari gesucht.

Mein Tip: Fragt doch mal bei "Westfalia Technica" in Hagen nach! Dort wird der Bandtyp 628 per Katalog angeboten. (Bestellnummer: 48 00 20). Der Preis beträgt dort 9,95 DM für ein Band. Dieses Band wird aber wohl vorrangig für den Comodore MPS 801 verwendet.

Es ist aber kompatibel mit folgenden Geräten:

- Amstrad DMP 1
- Atari 1029/1049
- Axiom GPSOO/GPSSO/ GPSSOAP/GP550AT/GPSSOCD/ GPSSOPC,/ GPSSOTI
- Brother 1029
- Comrex 220
- Epson CR220
- Quen Data DMP 1100/1110/1180
- Radio Shak DMP 110
- Seikosha GPSOO/CYPSOOA/ GPSOOAS/GPSOOKf/ GPSOOCPC/GP5O0F/GP5OOM/ GP5oovc
- Tandy

Kommunikationsecke - Kriegsspiele

* Thomson

Na so was: und nun auch noch die Telefonnummer: 02331-35533, FAX: 02331-355530

und die Anschrift: Westfalia Technica, Postfach 4107, 58083 Hagen.

Ich hoffe ich konnte den Atari-Freaks ein bischen weiterhelfen.

PS.: Da fällt mir doch gerade noch ein, der Hersteller dieses Farbbandes ist die Firma CARBOTEX (W.-Germany) --> genauere Angaben habe ich leider auch nicht.

Mit freundlichen Grüßen

Uwe Jacob

Wüste Entscheidung

Wenn ich eine Computerzeitschrift aufschlage, habe ich eine bestimmte Erwartung über den Lesestoff. Kluge Problemlösungen und offene Fragen, elegante Algorithmen und solche mit haarsträubenden Fehlern (die eher weniger), Neuigkeiten über Hardware, Diskussionen, selbst Reiseberichte sind willkommen.

Eines erwarte ich allerdings nicht: Tips, wie man Kriege gewinnt. Wir (West)Berliner waren bis 1990 entmilitarisiert, ein schöner Zustand, den ich allen wünsche. Vorbei ... Daher stoßen mir Beiträge wie Tips & Tricks zu "Decision in the Desert" besonders sauer auf.

Autoren, die den 2.Weltkrieg nachträglich zur Spielwiese erklären, haben bei mir jeglichen Kredit verspielt. Zu ihren Gunsten nehme ich an, daß sie nicht wissen, daß z.B. in der afrikanischen Wüste noch riesige Minenfelder liegen und daß 50 Jahre nach den Ereignissen heute noch neue Opfer zu beklagen sind.

Der Text selbst bestätigt die schönsten Vorurteile über Militaristen. Grammatik und Orthografie lassen sehr zu wünschen übrig. Kommas werden anscheinend wahllos gesetzt, mal fehlen einige, mal gibt es zum Ausgleich zuviele. Sätze bleiben unvollständig. Hier sind einige Proben zur Rechtschreibung: "möchlich", "in defensiv Modus setzen", "zu etwas grundlegendem", "von vorn herein - im Nachhinein". Auch mit den Fremdwörtern hapert es: "Program", "Infantrie", abkomandiert", "absulut", "Kortrjik".

Doch der Leser wird für seine Mühe mit hübschen Stilblüten belohnt: "leichte Zielscheiben", "(sich) unter Ausnutzung des Geländes eingraben", "(Panzer können) ihre Beweglichkeit nicht zum tragen bringen".

Entlassen werden wir aus diesem Artikel mit einer Abschätzung der Wachstumsrate von Soldaten und mit einem Ausspruch von "Klausewitz" (der Autor meint Clausewitz) von Herbergerqualität: "Strategie fängt im Ansatz an!". Wie wahr!

Rainer Caspary

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

Neues Thema

Nach dem Bericht "Wüste Entscheidung" möchten wir dieses Thema aufgreifen.

Wie stehen Sie zu Kriegsspielen?

Kommunikationsecke

UNI-DOS 5.0

Geht es Euch nicht auch auf den Geist? Man möchte z.B. eine Demo schreiben und das Format muß auch auf einer 1050 ohne SPEEDY (120kB) laufen. Meist reicht dann wieder mal der Platz nicht aus. Und die Folge ist: Die Demo muß entweder gekürzt werden oder Sie ist nur auf Laufwerken mit SPEEDY lauffähig. Damit ist es ab ca. Mitte November vorbei.

Das "UNI-DOS 5.0" kommt dann auf den Markt. Diese spezielle DOS-Version ermöglicht es eine Diskette "2DD" auf ganze 3.6MB zu formatieren. Das schönste dabei ist, daß jedes Laufwerk dieses Format lesen kann. Es muß nur die Datei "COMMAND.COM" auf der Diskette vorhanden sein. Deswegen ist die (und nur die) Datei "COMMAND.COM" als PD-Freigegeben. Alle restlichen Utilities auf der Diskette sind geschützt. Als Begleitmaterial liegt ein Handbuch, eine Diskette und ein Hardwareschlüssel bei.

Diese DOS-Version kommt dem "MS-DOS 5.0" der Firma "Micro-Soft" sehr nahe. Eine Lizensierung erfolgt direkt bei der Bestellung. Eine "DOS-SHELL" sowie ein hochmoderner "DOS-EDITOR" mit Fenstertechnik. Für alle die, die jetzt neugierig geworden sind, haben wir auch noch eine Überaschung bereit. Sie können das "UNI-DOS 5.0" entweder direkt beim Hersteller (underground-SOFT) oder beim Verlag Werner Rätz (Power Per Post) ab Mitte November erhalten.

Für alle die, die dem Frieden nicht so ganz trauen, haben wir auch noch etwas ab ca. Anfang November parat. Es gibt dann bei den oben genannten Namen eine SHAREWARE-Version. Diese Version ist beschränkt nutzbar. Also hier noch einmal die wichtigsten Termine im Überblick....

Anfang November: Shareware-Version des UNI-DOS 5.0

Mitte November: Lizensierte Vollversion des UNI-DOS 5.0

Der Preis wird so etwa bei 50 - 70 DM liegen.

Bezugsquellen: underground-SOFT , Kay Hallies, Gerberstr. 8, 25355 Barmstedt

Power Per Post, Verlag Werner Rätz, Postfach 1640, 75006 Bretten

Weitere Information bei: underground-SOFT/Kay Hallies Gerberstr.8 25355 Barmstedt

Newsgroups: rec.games.video.classic

From: etxansk@garbo.ericsson.se (Anders Skelander)

Subject: Atari Corporate History - 4

I've updated the the Atari corporate history list. As I've stated before, my intention is to write a dictionary (in Swedish) that covers important events in the history of video gaming and home computers. While I was doing this, I made a separate document describing Atari's history.

I've removed the arcade game list, and I haven't decided yet how to handle the description of the company after it was split. There may be a need for separate lists.

If you can complete the information, the times of certain events are still not accurate, I'll appreciate that. Reply on the net or via email.

1972

- Atari Inc, was founded by Nolan Bushnell. Originally, there was a company named "Syzygy" that both manufactured and operated games. This company was split, and a new manufacturing company was formed by Bushnell. Ted Dabney kept Syzygy's operations side and the name, Bushnell's new company was called "Atari".

1972

- The Pong game was released.

1974

- Pong was released as a home system.

1976

- Nolan Bushnell sold Atari Inc to Warner Communications this year, but continued his work for the company.



INTERNET - Kommunikationsecke

1977

- The Atari 2600 was released. It was based on MOS Technologies' 6507 CPU running at 1.19 MHz. The 2600 offered a resolution of approximately 160 * 200 pixels and a 128 colour palette. It had 128 bytes of RAM, the ROM address space allowed cartridges up to 4 KB. Game sizes were typically 2 KB or 4 KB. Some cartridges used bank-switching for access to more than 4 KB ROM space, the biggest known games are 8 KB.

1978

- Atari released there first pinball machine.

1979

- The Atari 400 and Atari 800 computers were released. They were 6502-based 1.74 MHz machines with several ANTIC (chip) graphics modes from a 40 * 25 text mode up to 320 * 192 pixel in monochrome. Using lower resolutions, it was possible to have 128 colours, or even 256, in a special CTIA (chip) mode. Audio was four-channel, based on analog synthesis in the POKEY chip. The computers had inofficial names "Colleen" and "Candy".

- Nolan Bushnell left Atari Inc.

- The production of Atari pinball games was discontinued.

1982:

- The Atari 1200XL computer was introduced with specifications similar to the 800s, except that XXX.

- The Atari 1450XLD ??? was introduced with specifications similar to the 800s. The 1450XLD had a built-in disk drive and XXX.

1983

- The Atari 600XL and 800XL computers (the XL series) are introduced, with specifications similar to the 800's. XL replaces 400/800. The 800XL had 64 KB of RAM, the 600XL had 16 KB. The GTIA (graphics) chip replaced CTIA, and among other things it offered better timing for player/missile ("sprite") graphics.

- The Atari 7800, developed by GCC Corp, was shown at the Winter CES in Chicago.

1984

- Jack Tramiel was forced to leave Commodore. He bought Atari from Warner Communications. Atari Inc was split into Atari Corp (consumer products) and Atari Games (arcade division). Amiga (a company) had a deal with Atari, but it was inhibited at this time, and the Lorraine (later Commodore Amiga) computer was bought by Commodore. The AtariTel division was sold to a Japanese company, ??? Matsushita.

1984

- Atari announced their SARA chip at the CES, the new chip allowed for 2600 titles with 16 KB of ROM memory.

1985

- The Atari 520ST computer was introduced. It's a 68000-based 8 MHz computer with 512 KB RAM, graphics modes from 320 * 200 pixels in 16 colours from a 512-colour palette, up to 640 * 400 on a monochrome monitor. Audio is created by a three channel sound chip using fairly simple analog synthesis. Digital Research's graphical user interface/operating system GEM is included. The ST computer has a built-in MIDI interface.

- The Atari XE series, 65XE and 130XE, compatible with the 400/800/XL series, was introduced.

1985

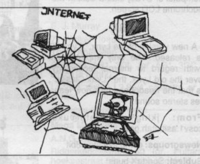
- The Atari 5200 video game was released. The 5200 was based on existing XL (computer) technology.

1986

- The Atari 7800 video game was released. It was 6502-based and could run 2600 games, but it was also a vast improvement over the 2600, with impressive video capabilities in ??? colours and ??? * ??? pixel graphics. Sound was, however, the same as in the 2600.

1987

- The Atari XE/GS video game, based on the Atari XE computer series, was released. It could run old Atari 8-bit computer cartridges, a few new games were also released. A lightgun with some shooting games was released for the XE/GS.



1988

- Atari bought the Lynx from Epyx, the company that also developed it. The Lynx is a 6502-based (4 MHz) portable colour video game with a built-in 3.5" colour LCD screen. Graphics resolution is 160 * 108 ??? pixels in 16 colours out of 4096. The graphics engine supports scaling of objects. Sound is four-channel mono. Lynx cartridges can hold up to 256 KB ??? of code, and the machine's internal RAM size is 64 KB.

198X

- The Mega ST series was introduced. It was based on ST technology, but graphics handling was improved with a blitter chip.

AM - Kommunikationsecke

198X

- A palmtop PC computer, the Atari Portfolio is released. The Portfolio was developed by XXX in the UK.

198X

- The 68030-based 32 MHz Atari TT computer is introduced. Sound and graphics are similar to the STE's, but there are also certain improvements done in the graphics area. The TT's highest resolution is 1280 * 960 pixels in monochrome.

198X

- A portable ST computer named STacy is introduced. It's specifications are similar to the original 520ST computer's. STacy has a built-in monochrome LCD screen.

198X

- A new version of the Lynx, "Lynx II", is released. The only improvement (with regard to internal technology) over the old Lynx, the "Lynx Classic", is that the headphone jack now features stereo sound.

From: jking%smtpgate@uxscosv1.asit.utah.gov

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

Subject: SpartaX bugs

Chris Chiesa posted that SpartaX's Arc X function has known bugs.

Please post any known bugs. I use my SpartaX cart regularly and have YET to run into any "bugs" while ARC'ing and UN-ARC'ing (Arc A, Arc X).

Thanks.

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

Subject: Re: SpartaX bugs

From: timuszyn@jupiter.cse.utoledo.edu (Mr. Fixit)

jking%smtpgate @uxscosv 1. asit .utah.gov wrote:

: Please post any known bugs. I use my SpartaX cart regularly and have YET

: to run into any "bugs" while ARC'ing and UN-ARC'ing (Arc A, Arc X).

Spartados X was full of bugs... let me see if I can find my old flame letter to Sparta demanding a refund. Timing problems, etc... loads of fun with drives that could switch densities... loved to ignore them! SpartaDos 2.3 ACTUALLY worked better than X but was incompatible with the 800 and had a few other problems. X had a better selection of included utilities, but introduced NEW and IMPROVED bugs into the world!

MÜNCHEN
Weltstadt mit Herz

From: craig.s.thom@genie.geis.com

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

Subject: DOS 4.0 (was Re: 850 question

On 22 Aug 93 Chris F Chiesa wrote

>I myself would love to get v4.20, having currently only v4.19.

I'm pretty sure that SpartaDOS X ROMs are still available. It couldn't hurt to call and ask. It is also possible that the carts are available. I know that there are some R-Time 8s still available, and they use the same cart body.

>The scuttlebutt on SpartaDOS X's ARC program is that it has some bugs >and that you should use Bob Puff's SuperARC and SuperUNARC instead.

The only bug I've ever heard of in the SpartaDOS X ARC program is when doing uncompressed (s) files. If you don't use the s option, you don't get errors. I've been using it since it was first added to the cart (in beta) without problems other than this one.

From: MCURRENT@carleton.edu (Michael Current)

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

Subject: 8-bit Atari Frequently Asked Questions

What print magazines support the 8-bit Atari?

Atari Classics (exclusively 8-bit)
179 Sproul Rd./Rt. 352
Frazer, PA
U.S.A. 19355-1958
$25/1 yr (6 issues)
Canada: $30/1 yr
foreign: $32/1 yr
Europe/Mediterranean air: $38/1 yr
Asia/Pacific air: $40/1 yr
magazine + disk (global): add $9/1 yr (3 disks)
poehland%phvax.dnet@smithkline.com

Atari Magazyn Poland

ATARI magazin (exclusively 8-bit)
Power Per Post
Postfach 1640
D-75006 Bretten Germany
30DM + 4DM p&p/6 months (3 issues)
abroad: 30DM + 10DM p&p/6 months
disk & membership: add 60DM

Current Notes
122 N. Johnson Rd.
Sterling, VA

Kommunikationsecke

U.S.A. 20164
$27/1 yr (10 issues)
foreign: $36/1 yr
Canada/Mexico air: $44/1 yr
Cen. Am./Caribbean air: $57/1 yr
S. Am./Europe/N. Africa air: $69/1 yr
Mid. East/Africa/Asia/Australia air: $80/1 yr
72130.2073@compuserve.com

Irish Atari User
Robert Paden
54 Ardmillan Crescent
Scrabo Estate, Newtownards, Co. Down
Northern Ireland BT23 4PW

New Atari User
Page 6 Publishing
P.O. Box 54
Stafford
England ST16 1DR
L12.00/1 yr (6 issues)
Europe: L15.00/1 yr
elsewhere surface: L15.00/1 yr
elsewhere air: L21.00/1 yr
magazine + disk: L25.00/1 yr (6 mags., 6 disks)
Europe: L32.00/1 yr
elsewhere surface: L32.00/1 yr
elsewhere air: L42.00/1 yr

STAK Atari
Revista STAK
Casilla 51552 STGO 1
Correo Central Santiago de Chile Chile

Swiat Atari Poland

Tajemnice Atari Poland

8:16
Bournemouth & Poole Atari User Group
260 Poole Lane
Bournemouth, Dorset
England BH11 9DT
L6.50/1 yr (4 issues)
outside UK, surface: L10.60/1 yr
outside UK, air: L18.50/1 yr
/pn=colin.w.hunt/o=sprintintl/ad-md=tmailuk/c=gb/@sprint.com

What disk magazines support the 8-bit Atari?

Classic 8-Bit Atari
Artacyis Publications
639 W. Grace Suite #336
Chicago, IL
U.S.A. 60613
$5 for sample disk

DCW Magazine
Richard Vermeulen
Princessenpad 3
5502 TV Veldhoven
The Netherlands
free introductory issue,
7.50 Dutch guilders/disk
outside Holland: add 6.00 guilders/disk

Excel
Robert Stuart
21 Stronsay Way
Broomlands, Irvine, Strathclyde
Scotland KA11 1HZ
L2.50/1 disk / L15.00/6 disks
overseas shipping extra

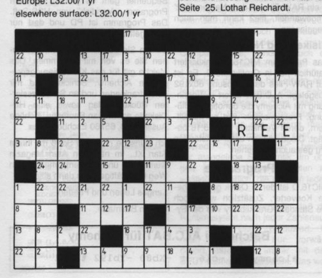
Futura
S. J. Murray
71 Walker Road
Torry, Aberdeen
Scotland AB1 3DL (or AB1 3DC - which is right?)
L1.95/1 disk / L3.95/1 cassette or 1 printed
overseas shipping extra

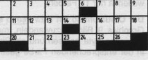
Mega Magazine
A.N.G. Software
Ridderkerksestraat 60 (or, Putters-hoeksestraat 63a - which is right?)
3114 RK Schiedam (or, 3114 PK Schiedam - " ?)
Holland
fl10.00/disk

News-Disk
Dean Garraghty
62 Thomson Ave.
Balby, Doncaster
England DN4 0NU
L4.00/4 disks (all issues also available on the Atari Archive)
djg0@aber.ac.uk

Zahlenrätsel

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben. Die Lösung finden Sie auf der Seite 25. Lothar Reichardt.







Die Quick-Ecke

mit Florian Baumann und Rainer Caspary

PC goes XL

Immer wieder höhrt man verzweifelte Rufe nach einem Konvertierungsprogramm, mit dem man XL-Bilder auf den PC übertragen kann und umgekehrt. Der Grund ist einleuchtend: Nehmen Sie an, Sie möchten ein Titelbild einscannen oder eine Bildergalerie erstellen. Es gibt nicht mehr viele Scanner für den Atari, und die meisten taugen nicht allzu viel. Natürlich kann man sich auf den Drucker eine Fotozelle kleben. Ergebnisse solcher Lösungen sind jedoch selten gesellschaftstähig, Ausnahmen bestätigen die Regel.

Auf dem Dosen-Markt sieht es da ganz anders aus. An jeder Ecke bekommt man für wenig Geld einen Handyscanner, mit denen man recht passable Ergebnisse erreicht. Jetzt müßte man diese Bilder nur noch auf den XL portieren können. Und das geht mit einem kleinen Trick.

Ein beliebiges Bild der Auflösung 640x400x256, wie es ja nun Standard ist, soll auf den XL portiert werden und zwar in Grafikmodus 9. Nun gibt es auf dem PC ein Shareware-Programm mit dem Namen "Alchemy", das so ziemlich jedes übliche PC-Format lesen und schreiben kann. Leider verarbeitet es direkt keine Atari-Pics. Dafür hat es ein eigenes Dummy-Format, sogenannte "RAW-Files". Diese bestehen, wie bei Pictures üblich, aus einem Header und den Bilddaten. Dabei belegt ein Bildpunkt genau ein Byte. Dieses Byte repräsentiert die Zeichenfarbe von 0 bis maximal 255. Aber wir wollen ja nur 16 Farben.

Der Clou: Um so ein Raw-File in ein Graphics 9 Bild umzuwandeln, muß nur jedes Byte gelesen und als Pixel in der entsprechenden Farbe gesetzt werden. Das ist so leicht, das schwimmt sogar in Basic. Wir wollen uns natürlich nicht mit einer solch langsamen Sprache abplagen. Wir nehmen Quick! Das Listing MIC16.Q enthält - zugegeben spartanisch - alles was wir brauchen. Der User ist angehalten, sich das Programm nach seinem Geschmack herzurichten. Für unsere ganz verwöhnten Leser gibt es noch eine Zugabe: Das ganze nochmal in Turbo Pascal.

Um die Bilder in ein RAW-File umzuwandeln, benötigt man jetzt noch das Shareware-Programm Alchemy. Das sollte keine Problem sein, es gibt es bei jedem guten Shareware-Versand. Oder fragen Sie einfach im Freundeskreis. Da die Bedienung vom Alchemy etwas kompliziert ist, und ich im Rahmen des Atari-Magazins nicht näher darauf eingehen kann, habe ich eine Batchdatei geschrieben (ALC.BAT), welche den Aufruf von Alchemy erledigt. Mit

ALC file1 file2

Wird das Bild unter dem Namen 'file1' in ein RAW-File mit dem Namen 'file2' umgewandelt. file2 kann man auch wegglassen.

Risiken und Nebenwirkungen

Das Programm MIC16.Q funktioniert natürlich nur in Grafikstufe 9. Es ist auf RAW-Files der Auflösung 80x192 ausgelegt. ALC.BAT liefert in Verbindung mit Alchemy die benötigte Auflösung. Problematisch wird es mit Bildern, deren Verhältnis nicht 5:16 beträgt. Diese können unter Umständen arg gestaucht aussehen.

Die Programme

MIC16.Q ist der in Quick geschriebene Konverter. Zusätzlich wird noch die Standard-Grafiklibrary von der Systemdiskette benötigt (GRAPH.LIB). Das Programm liest jeweils zwei Byte, verschiebt das er ste um vier Bit nach links in die obere Tetrade, verknüpft es mit dem zweiten Byte und poked dieses direkt in den Bildschirmspeicher. Dies hat in etwa den gleichen Effekt wie zwei Plot-Befehle direkt nebeneinander, ist nur etwas schneller.

Auf eine ähnliche Weise arbeitet das Turbo-Pascal Listing, nur mit dem Unterschied, daß die Bytes nicht in den Bildschirmspeicher gepoked, sondern auf Diskette abgespeichert werden. Die Bedienung ist einfach: Sie geben bloß den Namen des RAW-Files ohne Extender ein und das Bild wird unter dem selben Namen als MIC-File abgespeichert.

Die Übertragung

Wenn Sie ein Turbo Link am PC haben, dann können Sie mit BobTerm und einem Terminalprogramm, z.B. Telemate, ohne Probleme die Daten vom PC auf den Atari übertragen. Bequemer geht es jedoch mit dem Programm "Ataridisk" von HSS-Soft. Das Programm ist PD und darf nur unentgeltlich weitergegeben werden.

Sollten Sie es nicht besitzen, so können Sie es von mir bekommen. Das gleiche gilt für das Konvertierungsprogramm Alchemy. Schicken Sie mir einen frankierten und an Sie adressierten Rückumschlag sowie eine HD-Diskette an: Florian Baumann, Schöne Aussicht 56, 65760 Eschborn.

Ich wünsche noch viel Spaß mit ihrem Atari XL. Im nächsten Atari Magazin werden wir uns mit dem umgekehrten Weg beschäftigen. Bis dann also

Langes Leben und Frieden

Florian Baumann

Batchdatei ALC.BAT für Alchemy

```
alchemy -b -c16 -r -Xb80 -Yb192 %1 %2
```

Quick-Listing

```
Quick-Sourcecode
-----------------
D1:MIC16.Q
-----------------
* MIC 16 fuer Quick
* fuer das Atari Magazin

* (c) 1992 Florian Bauman

* Standard-Grafiklibrary einbinden
* Auf Quick-Systemdiskette!

INCLUDE
[
D:GRAPH.LIB
]

ARRAY
[
  FILE(15)
  OUT(15)
]

MAIN

  .GRAPHICS(0)
  ?("BITTE DEN FILENAMEN (MIT 'D:')")
  INPUT(FILE)
  ?("AUSGABE-FILENAME")
  INPUT(OUT)
  .CONVERT(FILE,OUT)

ENDMAIN

PROC CONVERT
IN
  ARRAY
  [
  FN(15)  * FILENAME
  ON(15)  * OUTPUT-FILE
  ]

LOCAL
  BYTE
  [
  PIC1=1536
  PIC2=1537
  ]

  WORD
  [
  BS=88
  BS2
  CNT
  ]
BEGIN
  .GRAPHICS(9)
  * HEADER UEBERSPRINGEN
  BS2=BS
  ADD(BS,7680,CNT)

  OPEN (1,4,0,FN)
  BGET(1,80,BS)

  REPEAT
    * 2 Bytes lesen
    BGET(1,2,1536)
    * Byte 1 in obere Tetrade verschieben
    ASLB(PIC1)
    ASLB(PIC1)
    ASLB(PIC1)
    ASLB(PIC1)
    OR(PIC1,PIC2,PIC2)
    POKE(BS2,PIC2)
    ADD(BS2,1,BS2)
  UNTIL CNT<BS2

  CLOSE(1)

  * ABSPEICHERN

  OPEN (1,4,0,ON)
  BPUT (1,7680,BS)
  CLOSE(1)

ENDPROC
```

Pascal-Listing

```
Program Rawcon;

Uses Dos;

var f1,f2: File of Byte;
    t, br, bmp: Byte;
    i: Word;
    n1,n2: String;

Begin
  n1:=ParamStr(1)+'.raw';
  n2:=ParamStr(1)+'.mic';

  Assign(f1,n1);
  Assign(f2,n2);

  Reset(f1);
  For i:=1 to 80 do read(f1,bmp);

  Rewrite(f2);
  For i:=1 to 7680 Do
    Begin
      For t:=1 to 2 Do
        Begin
          read(f1,br);
          bmp:=bmp*16 or br
        End;
      write(f2,bmp)
    End;

  Close(f1);
  Close(f2);
```

TIPS & TRICKS

Bei meinen Arbeiten mit QUICK seit dem Erscheinen dieser Sprache haben sich eine Reihe von Kniffen und Kunstgriffen angesammelt, die dem QUICKprogrammierer bei seinen Ideenumsetzungen helfen können. Leider mußte ich auch so manchen Fehler entdecken, der nicht nur im Compiler ruhte, sondern auch die Libraries sind nicht einwandfrei.

Trotzdem darf man bei einem nicht laufenden Programm den Fehler nicht bei anderen suchen, vielmehr ist man in 99% der Fälle selbst der Übeltäter, denn der Apparat macht nur das, was man ihm sagt. Die Ausrede "Compilerfehler" beweist nur mangelnde Selbstkritik. Im übrigen sind die Ungereimtheiten nie wirklich hinderlich, die meisten jedenfalls nicht.

Ein Ärgernis ist allerdings, daß das Runtimesytem nach jeder Zahlenausgabe einen Blank produziert. Da mein Ataridrucker nur vorwärts druckt, mußte ich immer mit dem BPUT-Kommando arbeiten. Das wollte ich abstellen, und dies geht mit:

```
WORD
[
OHNE_BLANK=$4381
]
```

und später OHNE_BLANK=$4385. Der beschriebene Wert ist $42D4.

Felder können nur mit höchstens 255 Elementen vereinbart werden. Manchmal braucht man aber eine ganze Seite, also 256 Werte. Dies erreicht man mit:

```
ARRAY
[
FELD(255),DUMMY(1)
]
```

Den Index für ein Element kann man nämlich bis 255 laufen lassen, das Laufzeitsystem überprüft den Überlauf nicht! Jetzt hat das Arrayelement FELD(255) die gleiche Adresse wie DUMMY(0). Ohne das Dummybyte würde das erste Byte der nach FELD definierten Variable berschrieben werden, was mißlich ist.

Im Handbuch steht, daß beim FMOVE-Befehl der dritte Parameter ein Byte sein muß, also eine Zahl bis 255. Wenn man FMOVE(QUELLE,ZIEL,0) schreibt, wird eine ganze Seite verschoben.

Basicbenutzer rufen verschiebbare Maschinensprachprogramme mit der USR-Funktion auf (USR(...,ADR(A$))), dies geht auch in QUICK.

Hier gibt es den CALL-Befehl: CALL(A,X,Y,<ZAHL>). Es geht aber auch CALL(A,X,Y,FELD), wobei FELD tatsächlich ein Arrayname ist, der Compiler setzt hier die Adresse des Feldes ein! Muß man keine Parameter übergeben, geht es schneller mit dem INLINE-Befehl:

```
INLINE
[
32,FELD
]
```

Wieder ist FELD ein Name eines Arrays, und 32 ist der MC-Unterprogrammaufruf JSR. Es ist klar, daß das MC-Programm mit 96 (RTS) enden muß. Diese Methode eignet sich auch für eine Simulation des berechneten GOSUBs.

In einem Array notiert man sich die Adressen der aufzurufenden Unterprogramme. Man vereinbart ein vierelementiges Feld, etwa UPROG, und weist ihm die Werte 32,0,0,96 zu. Braucht man eine bestimmte Prozedur, liest man deren Adresse aus dem Adressarray und schreibt sie in UPRG(1).

Es folgt der INLINE- oder der CALL-Aufruf von UPRG, je nachdem, ob Parameter übergeben werden oder nicht.

Mit der DATA-Anweisung initialisiert man bekanntlich ein Feld oder ein Speicherstück. Doch auch Variablen lassen sich so setzen.

```
BYTE
[
I,J,K,L
]
WORD
[
P,Q,R,S
[
ARRAY
[
CLS(2),PIEP(2)
]
```

und dann

```
DATA(I)
[
0,1,2,3,1000,512,0,0,1,0,125,0,253,0
]
```

Der Objektcode ist um einiges kürzer, aber die Ausführung ist auch eine Idee langsamer. Bei Wortvariablen achtet man darauf, daß 2 Bytes benötigt werden. ?(CLS,PIEP); löscht den Bildschirm und löst den Tastaturpiepser aus.

Wie man das Inputzeichen ">" vermeidet oder verändert, stand hier schon einmal.

Der INLINE-Befehl akzeptiert den Highbyteoperator /. Will man eine Wortvariable P schneller inkrementieren, schreibt man statt

```
ADD(P,1,P)
```

```
INLINE
[
238,P,208,3,238,/P
]
```

was nichts anderes ist als: INC P BNE 3 INC P+1.

Ein weiteres Beispiel ist das Hochzählen eines Arrays. Ist A(I) ein Wortwert, so setzt man:

```
INLINE
[
174,I,254,A,208,4,232,254,A
]
```

für

```
P=A(I)
ADD(P,1,P)
A(I)=P
```

Der Mcode ist LDX I INC A,X BNE 4 INX INC A,X.

QUICK bietet eine 8-Bit und eine 16-Bit Rechnung, manchmal reicht das jedoch nicht. Dann muß man auf die langsame Gleitkommarechnung umschalten oder sich etwas einfallen lassen.

Ein Dreibytezähler (2 4 Bit) geht so:

```
WORD
[
S
]
BYTE
[
SH,C
]
```

und

```
ADD(S,1,S)
REGP(C)     * P-REGISTER LESEN
AND(C,1,C)  * CARRY LESEN
IF C=1
  SH+
ENDIF
```

Das funktioniert, da die Addition in 100% Maschinensprache übersetzt wird. Am schnellsten geht es wieder per INLINE mit der direkten Carryabfrage (BCC/BCS).

Überhaupt muß man hin und wieder sein Programm beschleunigen, wenn Schleifen zehn- oder hunderttausendfach durchlaufen werden.

Als langsam entpuppen sich PEEK, POKE und Wortvergleiche.

Bei PEEK und POKE wird nämlich immer erst die Adresse der Variablen auf die Nullseite nach 130/131 geschrieben, was 14 Takte kostet, und dann mit den entsprechenden nachindizierten Befehlen gearbeitet. PEEK(P,N) wird ersetzt durch:

```
WORD
[
P=203
]
```

```
INLINE
[
162,0,177,P,141,N
]
```

d.i. LDY #0 LDA (203),Y STA N.

Sind P und Q Wortvariable, und will man P<Q abfragen, so schreibt man:

```
SUB(P,Q,S)
REGP(C)
AND(C,1,C)
IF C=0
  ?("Es ist P<Q")
ENDIF
```

Will man dagegen P<=Q abfragen, muß das Teilstück modifiziert werden:

```
SUB(Q,P,S)
REGP(C)
AND(C,1,C)
```

IF C=1
?("Es ist P<=Q")
ENDIF

Dies klappt nur im UNSIGN-Modus, eventuelle Vorzeichen behandelt man gesondert. Die Gleichheitsabfrage erschlägt man durch getrennte Vergleiche der niederen und hohen Bytes.

Zum Schluß sei noch etwas über die Editorfarben gesagt. Im Anschluß an Florians Forschungen aus dem QUICKmagazin 13 gebe ich hier den Offset für die 6 Farben bekannt:

+650 1.Statuszeile/ Textfeld

+655 " / Schrift

+3794 Bildschirm / Textfeld

+3799 " / Schrift

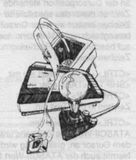
+3825 2.Statuszeile/ Textfeld

+3830 " / Schrift.

Die Zahlen beziehen sich auf den EDI-File von der aktuellen Version. Ich selbst habe für meinen Grünmonitor verschiedene Helligkeiten von Weiß gewählt und habe nun ein klareres Bild.

Zuallerletzt muß ein Druckfehler aus dem letzten Heft berichtigt werden. Im Projektionsartikel heißt es auf Seite 9 oben rechts richtig 410 Pixel statt 140.

Rainer Caspary



Das Motiv für das Titelbild wurde von Falk Büttner entworfen.

TextPRO+ Teil VIII

In dieser Folge wird ein Fehler berichtigt und es werden Editorkommandos besprochen.

Fehlerteufel

Leider hat sich im Listing zu ViewPRO (Workshop Teil 5) ein Fehler eingeschlichen. Das abgedruckte ViewPRO funktioniert nur korrekt, wenn der linke Rand auf eine ungerade Zahl gesetzt wird, wie beispielsweise durch "invers l" 5 oder "invers l" 11.

Den Fehler können Sie beseitigen, indem Sie folgende Zeilen des Listings neu eingeben bzw. ändern:

30 S=0: LAENGE=886: SUMME=66845

1220 DATA 32,11,32,96, 32,94,32, 234,234,238,9,32,96,32,74,34,160,83

Im Textteil steht ebenfalls ein Fehler. Ein Bildschirmpunkt entspricht zwei Buchstaben und nicht, wie im Text angegeben, einem. Für diese Fehler will ich mich hiermit entschuldigen.

Als Ergänzung zum besagten Artikel, hier die vom "V:"-Handler unterstützten Kommandos:

* OPEN
* PUT
* CLOSE

Individuelle Einstellungen

TP+ ist ein sehr flexibles Programm, was vor allem für den Editor gilt. Hier eine Reihe von Grundeinstellungen, die der Benutzer an seine persönlichen Bedürfnisse anpassen kann:

Mit <SELECT>+<CTRL>+<S> können Sie Ihre persönlichen Einstellungen abspeichern. Wenn Sie dem Konfigurationsfile den Namen "TEXTPRO.CNF" geben, wird dieser automatisch beim nächsten Laden von TP mitgeladen. "Manuell" wird eine Konfigurationsdatei mit <SELECT>+<CTRL>+<L> geladen. Falls Sie Ihre Veränderungen wieder rückgängig machen wollen, drücken Sie <CTRL>+<J>.

Text löschen

Wie in der Nov./Dez. Ausgabe '92 kurz angesprochen, gibt es das <CTRL>+<D>-Kommando zum Löschen von Text. Dieses Kommando läßt sich vielfältig einsetzen. Nach dem Drücken von <CTRL>+<D> erscheint folgende Meldung in der Kommandozeile:

"Delete (S,W,P,F): RETURN to exit"

Die Buchstaben "S","W","P" und "F" haben folgende Bedeutung:

* Taste <S>: bis zum Ende des aktuellen Satzes wird gelöscht
* Taste <W>: löscht bis zum nächsten Leerzeichen
* Taste <P>: löscht den Text bis zum Abschnittsende
* Taste <F>: löscht bis zu einem vorher definierten Find-String. Der Find-String wird mit dem <SELECT>+<CTRL>+<F>-Kommando bestimmt.

Jede andere, als eine der oben beschriebenen Tasten, führt zum Editor zurück. Der mit <CTRL>+<D> ge-

Taste	Wirkung
<CTRL>+<Y>	schaltet den Wortumbruch an und aus
<CAPS>	Wechsel zwischen Groß- und Kleinbuchstaben
<CTRL>+<B>	Hintergrundfarbe heller
<SELECT>+<CTRL>+<B>	wie <CTRL>+<B>, nur umgekehrt
<CTRL>+<T>	die Schrift wird heller
<SELECT>+<CTRL>+<T>	die Schrift wird dunkler
<CTRL>+<O>	nicht zum Text gehörende Leerzeichen werden als Punkte dargestellt
<SELECT>+<CTRL>+<O>	RETURN-Zeichen werden wahlweise angezeigt
<CTRL>+<I>	Umschalten zwischen Replace- und Insertmodus
<SELECT>+<CTRL>+<+>	verschmälert den Bildschirm
<SELECT>+<CTRL>+<*>	verbreitert den Bildschirm
<CTRL>+<N>	Geschwindigkeit der Tastenwiederholung
<SELECT>+<CTRL>+<N>	Tastenklick an/aus

löschte Text wird in den Kopierspeicher kopiert, ein eventuell sich dort befindender Text wird gelöscht. Wenn Sie das nicht wollen, verwenden Sie das Kommando <SELECT>+<CTRL>+<D>, damit wird der gelöschte Text zum Kopierspeicherinhalt dazugefügt.

Text kopieren

Ein mit <CTRL>+<D> oder mit <SELECT>+<CTRL>+<D> gelöschter Text kann mit <CTRL>+<R> an der Cursorposition eingefügt werden. Der Kopierspeicher wird durch das Laden eines neuen Textes nicht verändert, so kann man Textteile mit <CTRL>+<D>, <CTRL>+<R> in andere Files kopieren.

Kopierspeicher löschen

<CTRL>+<K> und <CTRL> +<D> löschen den Kopierspeicher.

Suchen und Ändern

Wie jede Textverarbeitung bietet TP Möglichkeiten zum Suchen und Ändern von Zeichenketten (einzelne Buchstaben, Wörter oder sogar kurze Sätze), die bis zu 30 Zeichen lang sein dürfen.

Mit <SELECT>+<CTRL>+<F> wird der zu suchende String bestimmt, dieses Kommando ist auch wichtig im Zusammenhang mit <CTRL>+<D>. Danach kann mit <CTRL>+<F> die Suche gestartet werden. Es wird immer von der Cursorposition bis zum Textende gesucht. Sobald die gesuchte Zeichenkette gefunden wird, stoppt die Suche. Durch ein erneutes Drücken von <CTRL>+<F>, kann die Suche fortgesetzt werden.

Beachten Sie bitte, daß TP zwischen Groß- und Kleinschreibung unterscheidet. Joker können leider keine angegeben werden.

Ein mit <CTRL>+<F> gefundener String kann mit <CTRL>+<C> durch eine mit <SELECT>+<CTRL>+<C> vorher bestimmte Zeichkette ersetzt werden. <CTRL>+<F> und <CTRL>+<C> sind für eine schrittweise Veränderung eines gesuchten Strings gedacht, der Anwender kann in jedem Einzelfall bestimmen, ob die Zeichenkette geändert werden soll.

Für ein generelles Ersetzen einer Zeichkette durch eine andere gibt es das Kommando <CTRL>+<G>. Dieses ersetzt ab der Cursorposition die zu suchende Zeichenkette bei jedem Auftreten durch eine andere. Das Kommando kann jederzeit durch <CTRL>+<1> unter- und mit <BREAK> abgebrochen werden.

In einer zu suchenden Zeichenkette kann man als RETURN-Zeichen-Ersatz <ESC>,<CTRL>+<+> eingeben. Falls Sie nach der Eingabe nur ein Leerzeichen sehen, liegt es daran, daß Sie die RETURN-Zeichendarstellung im Editor ausgeschaltet haben; <SELECT>+<CTRL>+<O> schaltet diese an und aus.

Weitere Editormodi

Neben dem Replace- und dem Insert-Modus gibt es weitere Editormodi den Text- und den ATASCII-Modus. Zwischen beiden wird mit der Invers-Taste umgeschaltet. Diese Modi wirken sich auf die Funktion der Tastenkombinationen

<SHIFT>+<TAB>,
<CTRL>+<TAB>,
<CTRL>+<W>,
<CTRL>+<?>,
<SELECT>+<CTRL>+<?>,
<SELECT>+<CTRL>+<+>,
<SELECT>+<CTRL>+<*>,
<SELECT>+<CTRL>+,
<SELECT>+<CTRL>+<=>

und <CTRL>+<A> aus.

* **Text-Modus: Das ist der normale TP-Editormodus.**

- <SHIFT>+<TAB>: Einstellung der gewünschten Anzahl an Leerzeichen (für <TAB>)
- <CTRL>+<TAB>: Die mit <SHIFT>+<TAB> bestimmte Anzahl an Leerzeichen wird in den Text eingefügt und der Cursor bleibt an Stelle stehen; im Gegensatz dazu "wandert der Cursor bei <TAB> mit".
- <CTRL>+<W>: Gibt die aktuelle Cursorposition aus (Seite, Zeile, Seitenlänge). Dieses Kommando ist sehr nützlich, wenn man Texte formatieren will.
- <CTRL>+<?>: zählt die Wörter
- <SELECT>+<CTRL>+<?>: siehe <CTRL>+<?>
- <SELECT>+<CTRL>+<+>: Die Textanzeige wird schmäler.
- <SELECT>+<CTRL>+<*>: Die Textanzeige wird breiter, bis zu einem Maximum von 40 Zeichen/Zeile.
- <SELECT>+<CTRL>+<->: Hintergrund heller
- <SELECT>+<CTRL>+<=>: Hintergrund dunkler
- <CTRL>+<A>: vertauscht Groß- und Kleinbuchstaben

* **ATASCII-Modus:**

- <SHIFT>+<TAB>: Nach der Eingabe eines ATASCII-Wertes, wird das entsprechende Zeichen in den Text eingesetzt. Das bedeutet, daß, egal ob der Insert- oder Replace-Modus aktiv ist, das an der Cursorposition stehende Zeichen durch das spezifizierte Zeichen ersetzt wird, der Cursor bewegt sich nicht! Man kann nur auf beschriebenen Flächen Zeichen einsetzen!
- <CTRL>+<TAB>: setzt ein mit <SHIFT>+<TAB> oder mit <CTRL>+<W> spezifiziertes Zeichen in den Text ein.
- <CTRL>+<W>: zeigt den ATASCII-Wert des Zeichens unter dem Cursor an, gleichzeitig wird hiermit auch der ATASCII-Wert für <CTRL>+<TAB> bestimmt
- <CTRL>+<?>: liefert einen

ATARI magazin - Programmieren leicht gemacht

16-Bitwert, der sich zusammensetzt aus dem ATASCII-Wert des Zeichens unter dem Cursor und dem des Zeichens rechts daneben (High-Low-Format)

+ Beispiel:

Zeichen: "AD"

ATASCII-Werte der Zeichen: "A"=65, "D"=68"

Angezeigter 16-Bitwert: 16708 (=65*256+68)

- <SELECT>+<CTRL>+<?>: wie <CTRL>+<?>, nur im Low-High-Format
- <SELECT>+<CTRL>+<+>: hiermit kann man das mit <CTRL>+<W> oder <SHIFT>+<TAB> bestimmte Zeichen an die Cursorposition setzen, danach bewegt sich der Cursor ein Zeichen nach links
- <SELECT>+<CTRL>+<*>: wie<SELECT>+<CTRL>+<+> nur daß sich der Cursor nach dem Setzen nach rechts bewegt
- <SELECT>+<CTRL>+: wie ...+<*>, nur der Cursor bewegt sich nach oben
- <SELECT>+<CTRL>+<=>: wie ...+, nur der Pfeil bewegt sich nach unten
- <CTRL>+<A>: wandelt das Zeichen unter dem Cursor in das entsprechende inverse um und umgekehrt

Hier eine mit TP+ "gezeichnete" Grafik:

```
----------------------------------------
----------------------------------------
---ooooooooo----oooooo------------------
-------o--------o-----o-----------------
-------o--------o-----o-------o---------
-------o--------o-----o-------o---------
-------o--------oooooo------ooooo-------
-------o--------o-------------o---------
-------o--------o-------------o---------
-------o--------o-----------------------
-------o--------o-----------------------
----------------------------------------
----------------------------------------
```

Workshop ATARI-BASIC Teil 2

Herzlich willkommen zum zweiten Teil des Workshop-ATARI-BASIC. Viele werden beim letzten Heft wohl ein wenig geschmunzelt, und sich gedacht haben: "Wer kennt denn diese einfachen Befehle nicht?".

Doch gerade mir ist es aufgefallen, daß es noch viele XL/XE-User gibt, die ihren Computer nur mit fertigen Programmen gefüttert haben. Schließlich gab es ja auch nur zwei gute Bücher auf dem Markt, die sich mit dem Programmieren in einer einfachen Wortwahl beschäftigt haben. Die Rede ist von folgenden Büchern: "Mein ATARI Computer" und "Noch mehr BASIC".

Bei "Noch mehr BASIC" handelt es sich um ein Buch incl. Cassette. Es wird wie ein Kurs abgehalten. Dieses Lernset stammt von der Firma ATARI und man wird mit der angenemen Stimme von Dagmar Berghoff durch den Kurs geführt. Die Sprachausgabe läuft über den Lautsprecher des Monitors bzw. Fernsehers, während das Programm gleichzeitig abläuft. So, nun aber zum eigendlichen Kurs.... Ich hoffe das erklärt die Sache ein wenig. Denn schließlich ist beides im Handel nicht mehr erhältlich.

So, heute werden wir zuerst einmal die Befehle besprechen, die im letzten Teil im Editor aufgetaucht sind, allerdings noch nicht besprochen wurden.

ACHTUNG: Für den heutigen Teil des EDITORS wird der 1.Teil aus ATARI-magazin Heft 5 Sept./Okt.'93 benötigt !!!!

Der "CLR"-Befehl löscht alle aktuellen Variablen. Das heißt, daß alle Variablen wieder auf "0" gesetzt werden. Geben sie einmal folgendes Programm ein :

```
10 DIM A$(10)
20 A$="TEST"
30 B=121
40 PRINT A$:PRINT B
50 CLR
55 PRINT A$:PRINT B
60 END
```

Auf Ihrem Bildschirm müßte jetzt folgendes stehen...

```
TEST
121
0
0
```

Der "SETCOLOR"-Befehl ist für die Bildschirmfarbe zuständig. Anhand der Tabelle 1.1 können Sie die verschiedenen Farbwerte entnehmen. Der "SETCOLOR"-Befehl ist folgendermaßen aufgebaut...

SETCOLOR 2,0,3

Die "2" steht für "SCREEN"

"1"= Zeichen

"2"= Bilschirmfarbe (SCREEN)

"4"= Bildschirmrand

Die "0" steht für die Farbe "schwarz".

Tabelle 1.1

0	schwarz bis weiß
1	braun bis goldfarben
2	orange bis gelb
3	terrakotta bis rosa
4	dunkelrot bis magenta
5	violett bis hellblau
6	indigo bis weiß
7	himmelblau
8	königsblau bis babyblau
9	türkis
10	ultramarin bis hellblau
11	dunkelblau bis aquamarin
12	meergrün bis türkis
13	waldgrün bis hellgrün
14	oliv
15	khaki bis gelb

ATARI magazin - Programmieren leicht gemacht

Welche Farbe in Wirklichkeit dargestellt wird, hängt sowohl von der Einstellung des Fernsehgerätes als auch davon ab, welche Helligkeitsstufe gewählt wurde.

Die "3" steht für die Helligkeit der Farbe. "0" ist ganz dunkel und "15" ganz hell.

Soviel zum "SETCOLOR"-Befehl. Wenden wir uns nun dem "SOUND"-Befehl zu...

Auf dem ATARI-Computer gibt es zwei verschiedene Arten einen Ton zu erzeugen. Zum ersten mit dem eingebauten Lautsprecher und zum anderen mit dem Lautsprecher des Fernsehers oder Monitors.

Erst einmal zum eingebauten Lautsprecher. Immer dann, wenn Sie eine Taste drücken, wird der Lautsprecher kurz aktiviert. Natürlich auch bei der Bedienung einer Datasette wird der Lautsprecher aktiviert. Sie können allerdings auch mit der Speicherstelle 53279 darauf zugreifen. Wenn Sie dort eine "0" ablegen wird dadurch ein Impuls erzeugt, der den Lautsprecher ansteuert. Wenn die Impulse schnell aufeinander folgen, ergibt das einen Ton, und je schneller die Impulse aufeinander folgen, desto höher wird der Ton. Geben Sie nun einmal dieses Programm ein:

```
10 PRINT "Bitte geben Sie die Tonhöhe ein. (Hoch=1 Tief=10)"
20 INPUT T
30 FOR I=1 TO 30
40 POKE 53279,0
50 FOR A=1 TO T
60 NEXT A
70 NEXT I
80 GOTO 10
```

Aber nun zur Tonerzeugung über den Monitor oder Fernseher. Um einen Ton aus dem Lautsprecher zu bekommen, benötigt man den "SOUND"-Befehl.

Der Soundbefehl hat 4 Zahlen im Anschluß, die dem Computer mitteilen, welcher Kanal (0-3), welchen Ton (siehe Tabelle 1.2), welche Verzerrung und mit welcher Lautstärke (0-15) der Ton gespielt werden soll.

Wir verwenden folgende Formel :

SOUND Kanal, Tonhöhe, Verzerrung, Lautstärke

Uns stehen vier Tonkanäle über den Soundbefehl zur Verfügung. Das sind die Kanäle 0 bis 3. Das heißt, wir können bis zu vier Stimmen gleichzeitig über den Soundbefehl ansteuern.

Bei der Tonwahl wird es etwas schwieriger sie zu beschreiben. Am besten man wirft einen Blick auf die Tabelle 1.2 . Es ist hilfreich sich ein Buch aus der Buchhandlung oder Stadtbücherei zu holen, das mit Noten ausgestattet ist. Hier braucht man sich dann nur noch die Noten anzusehen und auf der Tabelle 1.2 suchen. Die Nummern unter den Noten sind die Zahlen die der Computer braucht um den Ton an den Lautsprecher weiterzugeben. Bei der Verzerrung bedarf es ein bißchen dem Ausprobieren. Tippen Sie einfach mal das folgende Listing ab und starten Sie es mit "RUN".

```
10 FOR I=140 TO STEP -1
20 SOUND 0,J;10,10
30 FOR J=1 TO 20:NEXT J
40 SOUND 0,0,0,0
50 FOR J=1 TO 10:NEXT J
60 NEXT I
70 FOR A=1 TO 200:NEXT A
80 V=64
90 FOR B=1 TO 30
100 SOUND 0,V-B,10,10
110 SOUND 1,F+B,10,10
120 FOR K=1 TO 30-B:NEXT K
130 SOUND 0,0,0,0
140 SOUND 1,0,0,0
150 FOR K=1 TO 10:NEXT K
160 NEXT B
170 END
```

Lassen Sie sich überraschen.

WICHTIG ist allerdings auch, daß man den Ton auch wieder ausstellt. Das wird mit dem "SOUND Kanal, 0,0,0" erledigt. Zum Beispiel um den Kanal "0" zu schließen nimmt man :

SOUND 0,0,0,0

Um den Soundkanal "1" zu schließen gibt man folgendes ein:

SOUND 1,0,0,0

usw...

Für heute möchte ich nur noch einen neuen Befehl ansprechen . Den "POSITION"-Befehl. Der Position-Befehl sagt dem Computer, wo er das Zeichen hinsetzten soll. Die Formel dazu lautet :

POSITION x,y

Zum Beispiel:

```
10 POSITION 0,0
20 PRINT "TEST"
```

Auf dem Bildschirm sehen sie nun auf der Position 0,0 (oben links) das Wort "TEST".

So, wenden wir uns, wie versprochen, wieder dem "Texteditor" zu, den wir im ersten Teil schon einmal angefangen haben. Wie Sie sicherlich schon gemerkt habt, ist dieser Editor sehr schlicht. Heute werden wir noch ein bißchen daran feilen. Dazu werden wir als erstes noch ein paar Zeilen zur Eingabe hinzufügen. Schreiben wir noch folgende Zeilen hinzu:

```
141 DIM J$(40),K$(40),L$(40),M$(40),N$,(40),O$(40),P$(40),Q$(40),R$(40),S$(40), T$(40), U$(40),V$(40),W$(40),X$(40)
142 DIM Y$(40),Z$(40)
159 INPUT J$
160 INPUT K$
161 INPUT L$
162 INPUT M$
163 INPUT N$
164 INPUT O$
165 INPUT P$
166 INPUT Q$
167 INPUT R$
168 INPUT S$
169 INPUT T$
170 INPUT U$
171 INPUT V$
```

Programmieren leicht gemacht

```
172 INPUT W$
173 INPUT X$
174 INPUT Y$
175 INPUT Z$
178 ? "Moechten Sie den Text auf dem (B)ildschirm oder (D)rucker ausgedruckt haben ? "
179 INPUT FRAGE$
219 ? J$
220 ? K$
221 ? L$
222 ? M$
223 ? N$
224 ? O$
225 ? P$
226 ? Q$
227 ? R$
228 ? S$
229 ? T$
230 ? U$
231 ? V$
232 ? W$
233 ? X$
234 ? Y$
235 ? Z$
236 END
309 LPRINT J$
310 LPRINT K$
311 LPRINT L$
322 LPRINT M$
323 LPRINT N$
324 LPRINT O$
325 LPRINT P$
326 LPRINT Q$
327 LPRINT R$
328 LPRINT S$
329 LPRINT T$
330 LPRINT U$
331 LPRINT V$
332 LPRINT W$
333 LPRINT X$
334 LPRINT Y$
335 LPRINT Z$
400 ? "Fertig !!!"
410 ? "Nochmal drucken ? (J/N)"
420 INPUT FRAGE2$
430 IF FRAGE2$="J" THEN GOTO 309
440 IF FRAGE2$="N" THEN END
```

So, nun haben wir ein paar neue Zeilen frei um Text einzugeben. Aber wir wollen noch ein paar kleine Änderungen durchführen. Man könnte natürlich das Ganze auch noch mit ein paar Sound-Befehlen untermalen. Fügen Sie dazu bitte folgende Zeilen hinzu.

```
176 SOUND 0,121,10,8:FOR I=1 TO 100:NEXT I
177 SOUND 0,0,0,0
398 SOUND 0,72,10,8:FOR I=1 TO 100:NEXT I
399 SOUND 0,0,0,0
```

So, nun werden Sie jedes mal aufmerksam gemacht, wenn der Computer fertig mit seiner Arbeit ist.

Ist der Computer fertig den Text auf den Bildschirm zu drucken, hören Sie das Tiefe "C".

Das "a" hören Sie dann, wenn der Computer fertig ist den Text auf dem Drucker auszudrucken.

So, das war dann für den heutigen Teil. Im nächsten Teil werden wir den Texteditor so weit programmieren (ändern), daß der eingegebene Text auch abgespeichert und geladen werden kann.

Ich wünsche Euch nun weiterhin viel Spaß bei dieser Ausgabe.

underground-SOFT/Kay Hallies

Auflösung des Zahlenrätsels auf der Seite 17

■	■	■	■	■	17 A	■	■	■	■	■	1 R	■
22 E	10 K	■	13 B	17 A	3 L	10 K	22 E	12 N	■	15 X	22 E	■
11 I	■	9 S	22 E	11 I	3 L	■	17 A	10 K	2 T	■	16 V	7 F
2 T	11 I	18 P	11 I	■	22 E	1 R	1 R	■	9 S	2 T	4 U	1 R
22 E	■	11 I	2 T	5 H	■	22 E	3 L	7 F	■	1 R	22 E	22 E
3 L	8 O	2 T	■	22 E	12 N	23 G	■	22 E	16 V	17 A	■	11 I
■	24 Z	24 Z	■	15 X	■	11 I	9 S	22 E	■	18 P	13 B	■
1 R	22 E	22 E	21 D	22 E	1 R	22 E	11 I	■	8 O	18 P	22 E	1 R
8 O	3 L	■	11 I	12 N	17 A	■	1 R	17 A	10 K	22 E	2 T	22 E
13 B	8 O	2 T	22 E	■	18 P	17 A	4 U	3 L	■	1 R	22 E	12 N
22 E	2 T	■	13 B	4 U	9 S	9 S	18 P	4 U	1 R	■	12 N	8 O



1 R	2 T	3 L	4 U	5 H	6 ■	7 F	8 O	9 S
10 K	11 I	12 N	13 B	14 ■	15 X	16 V	17 A	18 P
19 ■	20 ■	21 D	22 E	23 ■	24 Z	25 ■	26 ■	■

Große POKE - Liste mit Speicherbereichen und Erklärungen

Große P o k e - Liste mit Speicherbereiche und Erklärungen.

(Dez.)	(Hex.)	Adressen-bezeichnung	Bemerkungen
8	8	WARMST	0 - Einschalten des Gerätes -1 = System-Reset gedrückt 255 - Normal Wert Programme bleiben beim Sprung zu dieser Adresse Adresse erhalten.
16	10	POKMSK	Bit 7= Interrupt für Break-Taste Bit 6= " " andere Taste Bit 5= " " seriellen Dateneingang Bit 4= " " " Datenausgang Bit 3= " " Datenausgabe Ende K. Bit 2= " Timer 4 möglich Bit 1= " Timer 1 " Poke 16.64 mit Poke 53774.64 blockiert z.B. die BREAK-Taste
17	11	BRKKEY	Abfrage der Break-Taste Nomal = -1 wird bei Tastaturanwendung auf 0 gesetzt.
18 19 20	12 13 14	RTCLOK	Interne Uhr Alle 1/50 Sekunde wird der Inhalt der Adresse 20 um eins erhöht bis 255 erreicht wird. Dann wird 20 auf 0 gesetzt und dafür 19 um 1 incrementiert. Dies geschieht bis 19 auf 255 steht.Dann werden 20 und 19 auf 0 gesetzt und 18 entsprechend incrementiert. Dies kann mit Hilfe eines Programmes leicht ausprobiert werden. 100 Sekunden = INT((PEEK(18)*65536+PEEK(19)*256+PEEK(20))/60)
28	1C	PTIMOT	Drucker-Sperrzeit (Timeauot). Eine für den 825 typische Sperrzeit ist 5 Sekunden. Initialisiert auf 30 Sekunden.
29	1D	PBPNT	Zeiger auf Printer-Buffer von 0 bis zur in PBUFSZ festgelegten Höchstzahl.
30	1E	PBUFSZ	Länge des Drucker-Buffers im jeweiligen Mode: Normal = 40 Byte Doppelt breit = 20 Byte Seitwärts = 29 Byte Status = 4 Byte
31	1F	PTEMP	Der Drucker verwendet dieses Register, um den Wert des Zeichens zu speichern, das auf dem Drucker ausgegeben werden soll.
65	41	SOUNDR	Ein-/Ausgabe-Laut-Flag. " 0 = Computer während einiger Disketten/Casetten-Funktionen bzw. bei Einlesen nicht "biepsen" zu lassen.
66	42	?	1= Repeat Funktion der Tasten ausschalten, sowie Änderung des CTRL/2 Summers.
77	4D	ATRACT	Ein Wert kleiner als 128 ist der normale Wert. 128 ergibt eine kleinere Helligkeit und wechselt die Farben, um den Bildschirm zu schonen. Wenn ein Programm eine Tastatur nicht benötigt, ist es gut, alle 5-9 Minuten eine Zahl kleiner als 128 in diese Speicherstelle zu schreiben. Dies ist besonders bei Spielen mit Joystick gut.
78	4E	DRKMSK	254 = nomale Helligkeit
82	52	LMRGIN	Linker Bildschrimrand. Normal = 2
83	53	RMRGIN	Rechter Bildschirmrand. Normal = 39. Beide Register können benutzt werden, um den Bildschirm an beliebiger Stelle anfangen/aufhören zu lassen.
84	54	ROWCRS	Reihe auf dem Bildschirm, in dem sich der Grafikcursor gerade befindet.
85 86	55 56	COLCRS	Spalte auf dem Bildschirm, in dem sich der Cursor gerade befindet. Beide Adressen können benutzt werden, um den Cursor an eine bestimmte Stelle zu setzen oder seine Position auf dem Bildsch. festzustellen.
87	57	CRMODE	Wird benutzt, um das OS, auszutricksen, daß es glaubt, eine anderer Grafikmodus als der ursprüngliche ist eingeschaltet. Diese Adresse ist auch beim Erstellen von Display-Lists wichtig, um PLOT und PRINT zu ermöglichen. Wird mit Werten von 0-6 belegt (wie normale Grafikstufen).
88 89	58 59	SAVMSC	Niedrigste Adresse des Bildschirmspeichers. Die Daten in dieser Adresse werden in die obere linke Ecke und die nächste Anzahl von Bytes wird darauf folgend geschrieben.
90	5A	OLDROW	Momentane Reihe des Grafikcursors.
91/92	5B/5C	OLDCOL	Momentane Spalte des Grafikcursors.
93	5D	OLDCHR	Daten unter dem Cursor.
96	60	NEWROW	Punkt (Reihe), zu der DRAWTO gehen soll.
97/98	61/62	NEWCOL	Punkt (Spalte). " " " " ".
106	6A	RAMTOP	Höchste Adresse des RAM-Bereiches. Angegeben als Anzahl der Pages (Seiten). Ein Pages = 256 Byte im RAM. Dies wird oft dazu benutzt, den Computer glauben zu lassen, daß er einen kleineren Speicher als vorhanden hat und so einen geschützten Bereich für Maschinenroutinen zu schaffen. Dazu der Befehl: POKE 106,PEEK(106)-(Anzahl) der Pages, die geschützt werden soll.
130 131	82 83	VNTP	Liste der Variablennamen. Eine Liste aller Variablennamen, die im Programm verwendet wurden. Sie werden als ATASCII-Zeichen gespeichert. Die Namen werden in der Reihenfolge gespeichert, wie sie eingegeben wurden. Die Variablen werden dabei in 3 Gruppen eingeteilt: 1. Numerische - Beim letzten Buchstaben des Namen ist das Most-Significant-Bit (MSB) gesetzt. 2. Text - Das letzte Zeichen ist ein -$-, bei dem das MSB gesetzt ist. 3. Matrix - Das letzte Zeichen ist ein -(- dessen MSB gesetzt ist.
132 133	84 85	VNTD	Ende der Variablentabelle. Dieser Zeiger zeigt, wenn weniger als 128 Variablen verwendet werden, auf ein Dummybyte, ansonsten auf das letzte Byte des letzten Namens. Die Variablenliste ist also auf jedem Fall 128 Byte lang.
134 135	86 87	VVTP	Variablen-Wert-Tabelle. Diese Tabelle enthält die aktuelle Information für jede Variable. Dabei sind für jede Variable in der Variablentabelle 8 Bytes reserviert.
186/187	Ba/BB	STOPLN	Zeilennummer, in der ein STOP oder TRAP auftrat.
195	C3	ERRSAVE	Fehlernummer, die den STOP/TRAP ausgelöst hat.
201	C9	PTABW	Schrittweite für TAB. Normal = 10. Wird benützt, um die Schrittweite zu ändern.
512 513	200 201	VDSLST	Display-List-Interrupt-Vektor (DLI). Man muß zuerst ein POKE 54268 vor ein DLI setzen. DLI's werden benützt, um den normalen Fluß der Ausführung des Display-List anzuhalten und für einige Sekunden etwas anderes zu tun. So ist es z. B. möglich, Musik unabhängig von der Programmausführung taktgerecht zu spielen.
528/529	210/211	VTIMR1	POKEY Timer Zeiger
530/531	212/213	VTIMR2	" " 2 Zeiger
532/533	214/215	VTIMR3	" " 3 Zeiger
536/537	218/219	CDTMV1	Wert für den System-Timer 1
538/545	21A-221	CDTMV2-5	" " " " " 2-5
550/551	226/227	CDTMA1	Sprungadresse für Systemtimer 2
554-558	22A-22E	CDTMF3-5	" " " 3-5 Diese Timer zählen jede 1/50 Sekunde um eins herunter bis sie 0 erreicht haben. Man kann sie für Zeitmessung, unabhängig von der Programmausführung verwenden.
564	234	LPENH	Horizontale Position des Light Pens
565	235	LPENV	Vertikale " " " "
580	244	COLDST	1 = Coldstart/ 0 = Normal POKE 580,1 und Drücken von RESET entspricht dem AUS-Anschalten des Computers (Kaltstart).
622		LINBUF	POKE 622,255 schaltet autom. Fine-Scrolling ein.
624	270	PADDL0	Wert von Paddle 0, kann von 0 bis 228 gehen.
625-631	271-277	PADDL1-7	Wie Paddl 0 für die anderen Drehregler.
632-635	278-27B	STICK0-3	Wert der Joystick-Position
636-643	27C-283	PTRIG0-7	Knopf des Drehreglers. 0=gedrückt,1= nicht gedr.
644-647	284-287	STRIG0-3	Knopf vom Joyst., 0=gedrückt,1=nicht gedrückt
656	290	TXTROW	Reihe, in der sich der Text-Cursor befindet (0-3) im Textfenster bei Grafikmode.
657/658	291/292	TXTCOL	Spalte, in der sich der Text-Cursor befindet(0-39
660/610	294/295	TXTMSC	Obere linke Ecke des Textfensters.
694	2B6	INVFLG	128 = Invers Video (Atari-Taste), 0 = nomal.
702	2BE	SHFLOK	0 = Kleinschrift, 67 = Großschrift.
703	2BF	BOTSCR	Anzahl der auf TV auszugebenen Bildschirmzeilen (24, 4 oder 0)
704-707	2C0-2C4	PCOLR0-3	Farbe für Player+Missile 0-3
708	2C4	COLOR0	Farbregister 0 (SETCOLOR): Großbuchstaben
709	2C5	COLOR1	" 1 " 1: Kleinbuchstaben
710	2C6	COLOR2	" 2 " 2: inverse Großschrift
711	2C7	COLOR3	" 3 " 3: " Kleinschrift
712	2C8	COLOR4	" 4 " 4: Grafikbereich
752	2F0	CRSINH	0 = Cursor an, anderer Wert = Cursor aus
753	2F1	KEYDEL	0= keine Taste gedrückt, 3 = eine Taste gedrückt
755	2F3	CHACT	Register ffr Zeichenmode. 0 = nomales invers 1 = alle Inverszeichen verschwunden 2 = alle " " nicht invers 3 = alle " " weiß 4-7 = wie 0-3, aber auf den Kopf gestellt.
756	2F4	CHBAS	Register für Zeichenbasis (Charakter Base) 224 = Großschrift, 226 = Kleinschrift.
763	2FB	ATACHR	Das letzte ASCII-Zeichen, das gelesen oder geschrieben worden ist oder der Wert des Grafikpunktes. Hier wird die Farbe für den FILL-Befehl abgelegt.

ATARI magazin - Die Einsteiger-Ecke - POKELISTE

```
764       2FC      CH      Der interne Code für die letzte gedrückte Taste.
                           255 = Löschen.
765       2FD      FILDAT  Farbe für den FILL-Befehl bei Grafik (XIO).
766       2FE      DSPFLG  Display-Flag. 0=normale Zeichen.1=Control Zeich.
769       301      DUNIT   Disk-Drive-Nummer 1-4
838/839   346/347  ICPTL/H POKE 838.166 und POKE 839.238 bedeuten, daß
                           alles, was normaler Weise auf dem Bildschirm
                           ausgegeben wird, nun an den Drucker geht.
                           Normal = POKE 838.163 und POKE 839.246.
                           Die Benutzung für andere Geräte ist auch möglich
842       34A      ICAX1   13 = Lesen vom Bildschirm. 12 = auf Bildschirm
                           schreiben.
1802      70A      ?       Anzahl der Diskettenstationen sind hier ge-
                           speichert. Normal = 2. Wenn mehr oder weniger
                           sollte die Anzahl hier geändert werden und das
                           geänderte DOS wieder auf Diskette gespeichert
                           werden (H-Oprion). z.B. - angeschlossene Lauf-
                           werke: 1.2.4 = 00001011 (Binär) = 11 (Dez.)
1913      779      ?       80 = Schaltet Vergleichstest bei Schreiben aus
                           87 = schaltet wieder ein
                           80 zu benutzen ist wesentlich schneller, aber
                           meist entstehen dann Fehler (Benutzen auf eige-
                           ne Gefahr !)
53278     D01E     HITCLR  Jede Zahl ungleich Null löscht das Kollisions-
                           register.
53279     D01F     CONSOL  Abfrage, welche Zusatztasten gedrückt wurden.
                           8 = löscht das Register, 0-7 läßt den Laut-
                           sprecher klicken.
                           X - bedeutet, daß die entsprechende Taste ge-
                           drückt wurde:
                           Taste   1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
                           ***************************
                           Start     X   X     X    X
                           Select  X     X X        X
                           Option  X X X            X
                           AUDF* = entspricht Schalter für die Soundkanäle
                                   0 - 3
                           AUDC* = Kontrollregister für die Lautstärke.
53760     D200     AUDF1   Geräuschkanal 1: Frequenz
53761     D201     AUDC1        "        1: Kontrolle
53762     D202     AUDF2        "        2: Frequenz
53763     D203     AUDC2        "        2: Kontrolle
53764     D204     AUDF3        "        3: Frequenz
53765     D205     AUDC3        "        3: Kontrolle
53766     D206     AUDF4        "        4: Frequenz
53767     D207     AUDC4        "        4: Kontrolle
53768     D208     AUDCTL  Audio Control
53770     D20A     RANDOM  Zufallszahlen Generator.
53774     D20E     IRQEN   Ermöglichen von Interrupt Request. Wenn hier
                           ausgeschaltet wird, arbeiten die Tasten nicht
                           mehr, die ein Interrupt haben (BREAK, SYSTEM
                           RESET ...). 0= schaltet aus. 16 = ein.
54018     D302     PACTL   Port A Kontrolle.
                           60 = schaltet Kassettenmotor aus
                           52 =        "        "      ein
                           wird benutzt, um Musik oder Sprache vom Kasset-
                           tenrekorder auf den Lautsprecher zu übertragen.
54019     D303     PBCTL   Port B Kontrolle

54272     D400     DMACTL  (559) Direkte Kontrolle für Speicherzugriff
                           (DMA). Schaltet DMA ein, gibt ein oder zwei
                           Zeilenauflösung für Player, schaltet PM ein.
                           Aus den folgenden Möglichkeiten müssen die
                           entsprechenden Werte addiert und dann in die
                           559 geschrieben werden:
                           weites Playfeld          = 3 oder
                           Standart   "             = 2 oder
                           schmales   "             = 1 oder
                           kein       "             = 0 (nur eins auswählen)
                           ermögliche Missile DMA   = 4
                                "     Player   "    = 8
                           2 Zeilen dicke Player    = 0
                           1    "     "     "       = 16
                           ermögliche Instruktions DMA = 32
                           normaler Wert            = 34
54273     D401     CHACTL  (755) Zeichenkontrolle
                           4 = Zeichen auf dem Kopf
                           2 = wie ATARI Taste
                           1 = nomale Zeichen
54276     D404     HSCROL  Horizontales Scrollen wird ermöglicht.
54277     D405     VSCROL  Vertikales     "        "     "
54279/80  D407/8   PMBASE  Player/Missile Basis Adresse
54281     D409     CHBASE  (756) Zeichensatz Basis Adresse. Man kann damit
                           einen eigenen Zeichensatz programmieren.
54284     D40C     PENH    (564) Horizontale Position des Light Pen.
54285     D40D     PENV          Vertikale     "      "    "    "
54286     D40E     NMIEN   192 = erlaubt ein Display List Interrupt
55296     D800     AFP     Umwandlung ASCII - Floating Point
55526     D8E6     FASC    Umwandlung Floating Point - ASCII
55722     D9AA     IFP     Umwandlung Integer - Floating Point
55760     D9D2     FPI     Umwandlung Floating Point - Integer
58484     E474     WARMSV  Warmstart Einsprung (RESET)
58487     E477     COLDSV  Kaltstart     "     (Einschalten).
```

Überblick über neue Produkte

Produkt	Best.-Nr.	Preis
PD-MAG Nr. 1	Best.-Nr. PDM 1	DM 9,-
PD-MAG Nr. 2	Best.-Nr. PDM 2	DM 9,-
PD-MAG Nr. 3 A+B	Best.-Nr. PDM 3	DM 12,-
Puzzle	Best.-Nr. AT 275	DM 12,-
WASEO Triology	Best.-Nr. AT 277	DM 24,-
KE-Mouse	Best.-Nr. AT 278	DM 59,-
Diskline 23	Best.-Nr. AT 276	DM 10,-
Cavelord	Best.-Nr. AT 269	DM 24,-
Schreckenstein	Best.-Nr. AT 270	DM 24,-
Final Battle	Best.-Nr. AT 271	DM 19,-
GEM'Y	Best.-Nr. AT 259	DM 19,-
Desktop Atari	Best.-Nr. AT 249	DM 49,-
TAAM	Best.-Nr. AT 219	DM 39,-

Aktuelle Produkte in dieser Ausgabe

Produkt	Best.-Nr.	Preis
Quick magazin 14	Best.-Nr. AT 280	DM 9,-
PD-MAG Nr. 4 A+B	Best.-Nr. PDM 4	DM 12,-
Diskline 25	Best.-Nr. AT 281	DM 10,-
Carillon Painter	Best.-Nr. AT 282	DM 24,90
OS für Floppy 2000 und Speedy 1050	Best.-Nr. AT 283	DM 19,-
Convicts	Best.-Nr. PL 9	DM 24,90
Humanoid	Best.-Nr. PL 10	DM 24,90
Kult	Best.-Nr. PL 11	DM 24,90
Loriens Tomb	Best.-Nr. PL 12	DM 24,90
Magia Krysztalu	Best.-Nr. PL 13	DM 24,90

Günstige Sonderangebote

3er Pack Player's Dream 1, 2, 3

Best.-Nr. AT 206 DM 45,-

3er Pack Gigablast, Monster Hunt (Wonderland) und Laser Robot

Best.-Nr. AT 211 DM 75,-

Power per Post

WASEO Designer-Disk - Photopräsentor

PHOTOPRÄSENTOR

Da inzwischen alle Programmteile des WASEO-Publishers besprochen und bis jetzt keine weiteren Fragen aufgetaucht sind, werde ich nun auf die Programme der WASEO-Designer-Diskette näher eingehen, also auf den Photopäsentor, den Pageprinter und den Pagedesigner. Es handelt sich dabei um umfangreiche Hilfsprogramme, die das Arbeiten mit dem WASEO-Publisher noch komfortabler machen.

Diesmal geht es um den Photopräsentor, mit dem man sich normale Photos und solche in Alben der Reihe nach in verschiedenen Grafikstufen, abhängig von der Größe des Photos, ansehen kann. Wozu braucht man sowas? Nun, stellen Sie sich vor, Sie schreiben an einer Zeitung und wollen jetzt die Seiten mit ein paar Photos versehen, wissen aber noch nicht genau, welche sich dazu am besten eignen.

Haben Sie nun vor, sich die Photos mit dem Publisher anzusehen, müssen Sie erstmal das Directory aufrufen und entweder die Dateinamen aufschreiben oder ausdrucken, anschließend den Dateinamen des Photos eingeben und laden, ansehen, nächsten Dateinamen eingeben, laden, ansehen usw., also sehr umständlich vorgehen.

Diese Arbeit nimmt Ihnen der Photopräsentor ab. Sie müssen nur die Diskette einlegen und angeben, ob Sie Einzelphotos oder ein Album (hier muß natürlich noch der Dateiname angegeben werden) laden wollen, alles andere tut sich sozusagen von selbst. Sie sehen dann nacheinander alle Photos und können in Ruhe diejenigen auswählen, die am besten passen.

Um sich also alle Photos auf einer Diskette ansehen zu können, muß eine Voraussetzung erfüllt sein: Sie müssen den allgemein üblichen Extender PHO haben. Dann brauchen Sie nur noch den ersten Menüpunkt anzuwählen, der Rest erledigt sich sozusagen von selbst. Zuerst werden alle Dateinamen eingeladen und danach nach und nach jedes einzelne Photo. Je nach Größe wird es in Grafikstufe 8, 6 oder 4 gezeigt und zwar jeweils in der Mitte zentriert, außerdem wird am oberen Bildschirmrand der Photoname eingeblendet.

Dabei ist es egal, wie hoch das Foto ist, es kann sogar einen ganzen Graphics-8-Bildschirm, also insgesamt 192 Zeilen hoch sein. Warum? Ganz einfach: Oberhalb des normalen Bildschirms befinden sich noch drei ungenutzte Zeilen, die man normalerweise nicht sieht und die in allen Grafikstufen vorhanden sind. Das Programm kürzt am Anfang durch einen Trick zwei dieser Zeilen weg und baut eine Zeile in Graphics 2 ein (dieser Trick steht übrigens im ATARImagazin 8/92). Es wird also keine Zeile vom normalen Bildschirm verbraucht, so daß er voll genutzt werden kann.

Ein Kunde hat vor kurzem geschrieben, der Photopräsentor stelle die Photos, die in Graphics 6 gemalt wurden, auch nur in Graphics 6 dar, und ob es nicht möglich sei, sie zu verkleinern. Zunächst mal wäre eine Darstellung eines Photos, das aufgrund seiner Größe nur in Graphics 6 paßt, in Graphics 4 deshalb unsinnig, weil einige Teile des Photos dabei gar nicht zu sehen wären, da sie über den Rand des Graphics-4-Bildschirms hinausgehen würden.

Außerdem kann man mit relativ großem Aufwand das Photo zwar verkleinern (indem man zwei oder mehr Pixel zu einem zusammenfaßt), aber die Grafik würde dann sehr klobig aussehen und man könnte in den meisten Fällen gar nicht mehr erkennen, um was es sich ursprünglich mal gehandelt hat. Allerdings frage ich mich auch, wozu einer verkleinerte Darstellung gut sein soll, denn auf dem Drucker sieht man es nachher sowieso in der Größe, wie sie in Graphics 8 erscheint.

Wird nun ein Photo gezeigt, macht das Programm eine kleine Pause, die man entweder abwarten oder mit einem Tasten- oder Feuerknopfdruck verkürzen kann. Danach wird das nächste Photo geladen, wobei die Darstellung unverändert bleibt, bis der Ladevorgang abgeschlossen ist. Will man vorzeitig abbrechen, genügt ein Druck auf die ESC-Taste.

Sind alle Photos durch, erscheint wieder der Menübildschirm und eine entsprechende Meldung im Hinweisfeld mit der Frage, ob man den Vorgang wiederholen will (diese Meldung erscheint auch, wenn man eine Diskette eingelegt hat, auf der sich gar keine Fotos befinden). Je nachdem, wie man sich entscheidet, kann man nochmal alle Photos sehen oder kehrt zum Menü zurück.

Achtung! Bitte geben Sie nie einem Album den Extender PHO oder laden sie nie ein Photo als Album! Beide werden sehr unterschiedlich behandelt und ein solcher Fehler kann den Absturz Ihres Computers zur Folge haben. Tritt jedoch beim Ladevorgang ein Fehler auf, erscheint der Menübildschirm automatisch wieder, wo der Fehler angezeigt wird. Danach muß man nochmal von vorn beginnen.

Beim Album ist die Vorgehensweise fast dieselbe wie beim Photoansehen, nur muß hier erst der Dateiname des Albums eingegeben werden. Der Name des Albumphotos wird in voller Länge gezeigt, sofern zwischen den einzelnen Buchstaben nicht mindestens zwei Leerzeichen liegen.

Also wird z. B. bei einem Namen wie "XL 2" alles gezeigt, bei "XL 2" nur "XL". Auch können Sie die Pause hier auf dieselbe Weise verkürzen oder vorzeitig zum Menübildschirm zurückkehren.

Wenn die Photos sehr klein sind und in Graphics 4 gezeigt werden, kann es vorkommen, daß sie sehr klobig und grob aussehen. Manchmal ist es daher besser, sie in ihrer Originalgröße zu sehen. Auch das ist möglich!

WASEO Designer-Disk - Photopräsentor

Sie müssen nur die dafür vorgesehe Funktion anwählen und den Dateinamen des Photos eingeben. Es wird dann sofort geladen und in Grafikstufe 8 gezeigt. Sie sehen es dann solange wie die Pause dauert, es sei denn, sie verkürzen sie mit Tasten- oder Feuerknopfdruck.

Das geht natürlich auch mit Albumphotos. Allerdings erfordert das ein paar Handgriffe mehr, denn zuerst muß das Album geladen sein. Dazu laden Sie es zunächst so, als wenn Sie es ganz normal sehen wollen. Den Präsentiervorgang brechen Sie dann einfach ab. Nun wählen Sie die Originalgrößen-Funktion an und werden gefragt, ob Sie ein einzelnes Photo sehen wollen oder ein Albumphoto. Beim letzteren brauchen Sie dann nur noch den Photonamen angeben, und schon können Sie es in höchster Auflösung sehen, also so, wie es auch im WASEO-Publisher erscheint.

Wundern Sie sich nicht, wenn Sie vorher ein Album geladen haben und danach ein ganz normales Photo, daß das Album plötzlich verschwunden ist. Das liegt daran, daß der Speicherplatz für beide Formate genutzt wird. Es ist also (genau wie beim WASEO-Publisher) möglich, sich ein Photo oder ein Album mit einer Größe von bis zu 4000 Bytes anzusehen. Ist ein Album im Speicher, wird es automatisch gelöscht, sobald ein Photo geladen wird und umgekehrt. Da es aber nur selten vorkommt, daß man oft zwischen Einzel- und Albumphoto wechselt, macht sich diese Tatsache kaum bemerkbar.

Die Pause zum Betrachten der Photos ist auf zwei Sekunden eingestellt (genau gesagt zwei Fünfzigstelsekunden, da der Takt genau von der des Fernsehers mit 50 Hertz abgeleitet ist). Dies reicht aus, um ein Photo, das nicht mehr als etwa einen ganzen Bildschirm in Graphics 6 einnimmt, im Ganzen zu betrachten.

Nun ist das aber bei jedem unterschiedlich. Deshalb können Sie die Pause auch mit einer Funktion einstellen. Sie braucht nur angewählt zu werden, dann können Sie den Wert eingeben, den Sie für angemessen halten, der aber zwischen 0 und 99 liegen sollte. Natürlich können Sie auch Quatschwerte eingeben, etwa -10 oder 9999, aber dies wird vom Programm einfach ignoriert, ebenso der Fall, wenn gar nichts eingeben wird (dann ist der alte Wert weiterhin gültig).

Diese Eingabe muß und kann nur mit Return abgeschlossen werden. Bei jeder neuen Eingabe wird immer der alte Wert mit angezeigt, so daß man ihn sich nicht merken muß.

Selbstverständlich sind im Photopräsentor, wie in jedem WASEO-Programm, die Standardfunktionen enthalten, z.B. Inhaltsverzeichnis der Diskette (Directory) einsehen oder Ausgabe der Photonamen in einem Album. Auch das Laufwerk können Sie jederzeit wählen.

Vielleicht wird es Sie wundern, daß nichts passiert, wenn die Laufwerknummer auf 8 (RAM-Disk) geändert und anschließend Fehler 138 ("Gerät nicht ansprechbar") gemeldet wird. Das liegt daran, daß die Diskette für einen normalen ATARI XL ohne Speichererweiterung ausgelegt ist. Es ist aber nicht weiter schwierig, die Diskette auch mit RAM-Disk zu nutzen. Man lädt dazu erst ganz normal sein DOS mit RAM-Diskprogramm (z. B. DOS 2.5). Dann gibt man im Basic folgendes ein:

RUN "D:AUTORUN.BAS"

Schon wird alles wie gewohnt geladen. Wenn Sie jetzt die Laufwerknummer auf 8 umstellen und sich das Inhaltsverzeichnis ausgeben lassen, werden tatsächlich Dateien angezeigt! Probieren Sie es einfach mal. Eine RAM-Disk hat den großen Vorteil, daß lange Ladezeiten entfallen. Da die Photodateien meist nicht besonders lang sind, kann man sie oft bequem in die RAM-Disk speichern und von dort aus laden. Bei DOS 2.5 muß man allerdings berücksichtigen, daß das Lesen von Disketten in doppelter Dichte nicht mehr möglich ist, da dieses DOS nur für einfache bis mittlere Dichte ausgelegt ist.

Achtung! Dieser Trick geht auch nicht mit jedem DOS, weil das AUTORUN-Programm eine bestimmte Ladeadresse anspringt. Besitzer des Turbo-DOS werden damit keine Probleme haben, aber wegen der teilweisen Unkompatibilität des Bibo-DOS kann man diese Vorgehensweise bei diesem DOS nicht anwenden.

Mit der Funktion "Beenden" kommen Sie entweder zu den anderen beiden Programmen, also Pageprinter oder Pagedesigner, oder zum endgültigen Programmende. In diesem Fall wird sofort in den Selbsttest gesprungen.

Zwar hätte auch ein Sprung direkt zur Neubootroutine im Betriebssystem des ATARI XL/XE eingebaut werden können, aber so kann man auch ganz bequem aus dem Selbsttest heraus booten und kann sich außerdem Zeit lassen, das eingebaute Basic mit der OPTION-Taste ein- oder auszuschalten, was einfacher geht, als wenn man z.B. den Bootvorgang mit der Return-Taste und dem Druck auf die OPTION-Taste starten will.

Das wäre erstmal alles zum Photopäsentor. Wie schon gesagt, ich stehe für eventuelle Fragen gern zur Verfügung und werde sie so schnell wie möglich in diesem Workshop beantworten. Natürlich sind auch Anregungen, Kritik und Vorschläge jederzeit willkommen. Also schreibt mir, wenn Ihr wollt.

Bis zum nächsten Mal und Good Byte

Thorsten Helbing

PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis
Alptraum	AT 25	19,80
Assemblerbuch	AT 10	29,00
Atmas 2	AT 6	45,90
Atmas Toolbox	AT 7	19,80
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Bibomon 25 K	**AT 244**	**149,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Carrillon Printer	AT 153	29,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Centr. Interface II	AT 98	128,-
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	**AT 276**	**10,00**
Disk-Line Nr. 24	**AT 279**	**10,00**
Diskmaster	AT 213	29,90
Dynatos	AT 179	29,80
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Eprom-Burner V1.6	**AT 240**	**189,00**
Fiji	AT 28	19,80
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
Forth-Handbuch	AT 114	8,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik Forth	AT 113	49,00
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	**AT 220**	**29,00**
Hacker's Night	AT 88	24,80
Im Namen des Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Jinks	AT 188	39,00
KE-Mouse	**AT 278**	**59,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Mad Stone	**AT 272**	**24,90**
Masic	AT 12	24,90
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Megaram 1MB	**AT 245**	**199,-**
Megaram 256 KB	**AT 250**	**149,-**
Minesweeper	**AT 222**	**16,00**
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	**AT 274**	**29,90**
PD-MAG Nr. 1	**PDM 1**	**9,00**
PD-MAG Nr. 2	**PDM 2**	**9,00**
PD-MAG Nr. 3	**PDM 3**	**9,00**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Star 1	AT 29	39,00
Print Star 2	AT 36	39,00
Print Star II/24	AT 142	54,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Pungoland	AT 37	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Pyramidos	AT 73	29,00
Quick V2.1	**AT 53**	**39,00**
Quick V2.1 Handb.	**AT 196**	**9,00**
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick magazin 11	AT 180	9,00
Quick magazin 12	AT 193	9,00
Quick magazin 13	**AT 232**	**9,00**
Rom-Disk XL	**AT 236**	**119,-**
Rom-Disk XE	**AT 237**	**135,-**
Rom-Disk XL/8 Epr.	**AT 238**	**169,-**
Rom-Disk XE/8 Epr.	**AT 239**	185,-
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
S.A.M. Komplettpaket (S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)	AT 100	79,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sound-Monitor	**AT 260**	**29,80**
Sourcegen 1.1	AT 2	24,90
Speedy 1050	AT 110	99,00
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	**AT 277**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00
Set für W.Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**

Für Ihre Bestellung beigelegte Postkarte verwenden

Assemblerecke -Teil 8 - ATARI magazin

Als Vorbereitung für die vielfältigen Möglichkeiten des DLI wollen wir uns aber heute doch einmal mit Grundlagen der Assemblerprogrammierung beschäftigen, und zwar mit dem Stack. Stack ist englisch und bedeutet soviel wie Stapel. Auf dem Stack werden Werte gestapelt und können von dort bei Bedarf abgeholt werden.

Der Bereich des Stacks geht von 511 bis 256. Der erste Wert wird bei 511 abgelegt und der Stackzeiger um eins zurückgesetzt, das geschieht aber ganz von allein und braucht uns nicht zu beunruhigen. Das Ganze geht so weiter bis Speicherstelle 256 erreicht ist, wenn dann noch ein Wert kommt, dann wird der wieder bei 511 abgelegt, der Stack schlägt also um.

So befinden sich z.B. die Register (Akku, X, Y und andere) dort. Aber auch Rücksprungadressen werden dort gespeichert. Immer wenn Sie mit JSR eine Subroutine anspringen, dann wird der Ort, an den Zurückgesprungen werden soll auf dem Stack vermerkt. Der Stack ist auch Schnittstelle zwischen BASIC und Assembler.

Wie ganz zu Anfang unserer Serie bemerkt, soll die Maschinensprache für zeitkritische Routinen eingesetzt werden. Daß diese mittels X=USR(Adresse) aufgerufen werden, wissen wir schon. Nun will man aber auch Werte an das aufgerufene Assemblerprogramm übergeben. Dies kann ebenfalls mittels des USR Befehls erfolgen. Wir schreiben uns dazu eine ganz einfache Routine:

```
ORG $A800
LDA #0
STA 710
RTS
```

Mit dieser Routine schalten wir den Bildschirmhintergrund schwarz. Wenn wir aber die Farbe jederzeit verändern wollen, vom BASIC aus sozusagen, was machen wir dann ? Für Stackarbeiten gibt es zwei wichtige Befehle: PLA und PHA.

PLA steht für PulL Akkumulator und PHA steht für PusH Akkumulator. Mit diesen Befehlen können wir den Wert, der im Akku steht auf dem Stack abladen (PHA) oder den Wert der im Stack ist in den Akku laden (PLA) Wir wollen uns in unserem Beispiel einen Wert vom Stack holen, verändern unser Listing also folgendermaßen:

```
ORG $A800
PLA
PLA
STA 710
RTS
```

Warum denn nun zwei PLA ? Für die Theorie wäre ein PLA genug gewesen, doch unsere Routine muß ja vom BASIC aufgerufen werden mittels X=USR($A800,Y). Und BASIC erwartet immer als ersten Assemblerbefehl ein PLA, das sich auf den weiteren Programmablauf aber nicht auswirkt. Für Y können wir jeden Wert nehmen, den wir dann als Hintergrundfarbe haben möchten.

In der nächsten Folge widmen wir uns wieder dem DLI und da werden wir sehen, warum der Stack auch für die DLIs wichtig ist.

Frederik Holst

ATARI magazin - Einführung in DFÜ - Teil 3

Das MausNet

Ursprünglich wollte ich in dieser Ausgabe einen ausführlichen Bericht über das FidoNet bringen. Es gab jedoch zwei gute Gründe, die dagegen sprachen. Zum einen herrscht in den deutschen Fido-Netzen aufgrund der Teilung Ende Juni immer noch Verwirrung, zum anderen gibt es ein Sprichtwort das sagt: "Wenn Du gar nichts gutes zu berichten hast, dann halte lieber deinen Mund."

Ich möchte vielmehr ein Netz vorstellen, das nicht erst in letzter Zeit immer mehr Beliebtheit erfährt, nämlich das MausNet, das ich ja schon im letzten Atari-Magazin kurz angesprochen habe.



Die ersten Schritte

Es war anno 1984. Die Angst vor dem Großen Bruder machte ihre Runde. Die Post war gerade dabei, mit viel Wind um Nichts dem Otto-Normalverbraucher BTX schmackhaft zu machen. Viel Erfolg hatte sie dabei, wie wir heute sehen, allerdings nicht.

Weltumspannende Mailboxnetze waren damals noch eine Fantasie der Science Fiction Autoren, EMail für Jedermann ein Wunschtraum, denn kaum einer zu träumen wagte.

Viele konnten sich damals glücklich schätzen, wenn sie sich in der Firma einen PC mit drei oder vier Kollegen teilen durften. Und obwohl der CCC schon damals verstärkt für Aufsehen sorgte, konnten sich viele unter Hackern nur Waldarbeiter vorstellen.

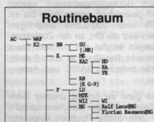
In diese dunkle Zeit fallen auch die Anfänge des MausNet. Der Legende nach trafen sich zehn Münsteraner Computerfreaks in einer Kneipe, um die Grundlagen einer neuen Mailboxsoftware zu besprechen. Einfach sollte sie zu bedienen sein, eine übersichtliche und intuitive Menüführung, denn die bis dato verwendete Software war für Einsteiger oftmals mehr als kompliziert. Seltsame Komandos, die meist aus Zusammenhang beherrschte die Szene.

Es kam wie es kommen mußte, man machte sich ans Werk und am 30.4.1985 konnte die erste Maus ans Telefonnetz gehen. Das Protokoll des ersten Anrufes existiert übrigens heute noch. In der Anfangszeit standen die Initialen M.A.U.S. noch für "Münster's Apple User Service". Die Software der ersten Stunde entstand auf einem Apple II Clone (Basis 108) in Turbo Pascal 3.0. Nachdem der Apple seinen Geist aufgab, wurde die Software auf einen MS-DOS Rechner portiert und erweitert. Daß in jeder neuen Version der Maus-Software immer noch die Codezeilen der ersten Stunde schlummern, zeigt, wie sauber die Programmierer damals schon gearbeitet haben. Die Maus-Software ist bis jetzt nur noch auf den ST und seine großen Brüder portiert worden. Das enstprechende Box-Programm heißt dort sinnigerweise QUARK.

Von der Maus zum Netz war es jedoch noch ein großer Schritt. Erst vier Jahre später war es soweit, nachdem immer mehr Sysops in ganz Deutschland die äußerst komfortable Software nutzten. Im Februar 1989 fiel der Startschuß: die drei Mäuse Münster, Achen und Bonn schlossen sich zusammen zum MausNet. Bis heute gibt es ca. 90 Mausboxen, davon drei in Österreich (zwei in Wien und eine in Linz). Mausintern sind etwa 6000 bis 7000 User erreichbar. Wieviele über die Gateways erreichbar sind, kann man nicht genau sagen, aber es dürften ein paar Millionen sein.

Die Organisation

Das MausNet ist vom Konzept ein logisches Netzwerk. Physikalisch äußert sich dies in einer Baumstruktur. Der Austausch der Daten der Mäuse untereinander, im Mausslang verwirrender Weise Maus-Netz genannt, erfolgt zweimal täglich: Einmal zwischen 20.00 und 21.00 Uhr und einmal spät in der Nacht, zwischen 4.00 und 6.00 Uhr. Dabei ruft jeder Rechner seinen Vorgänger und seine Nachfolger im Rout ingbaum einmal an. Zwischen zwei Rechnern wird somit zweimal pro Maus-Netz die Verbindung aufgebaut. Dabei rechnen die Boxen die übertragenenen Daten gegeneinander auf, d.h. die Sysops zahlen nur für die Differenz. Ein Ausschnitt aus dem Routinebaum sieht z.B. so aus:



Der Username ist, wie man leicht sehen kann, das letzte Glied in der Kette. Die Adresse eines Users setzt sich übrigens zusammen aus Realnamen und dem Namen seines Servers. Im MausNet ist die Namensgebung der Boxen an die lokalen Gegebenheiten angelehnt, genauer gesagt verwendet man die Autokennzeichen des Kreises, in dem die Box ihre Wurzeln hat. Befindet sich in einem Landkreis mehr als eine Maus, so werden diese einfach durchnumeriert, wie z.B. AC und AC2. HG ist meine Serverbox in Bad Homburg, interessant ist auch noch die Maus MTK, diese wird nämlich von Atari Deutschland betrieben. Leider dient sie aus-

schließlich dem Support von Atari ST/TT/Falcon :-(

Für jeden etwas

Für manche User ist die Zahl der Boxen in einem Netz ausschlaggebend, andere interessieren sich nur für das Saugen von Software. Eine dritte Interessentengruppe richtet sich nach der Art der Diskus sionsforen. In dieser Hinsicht bietet das MausNet für jeden Geschmack etwas.

Mehr als 90 Boxen sind bundesweit installiert, und es werden ständig mehr. Drei Mausboxen sind auch schon in Österreich zu finden. Wer sich mehr für Software interessiert, der wird in jeder Box einen ständig aktuellen Programmteil vorfinden, auf die teilweise auch Gäste Download-Rechte haben.

Der Austausch von Programmen zwischen den Mäusen erfolgt übrigens aus Kostengründen nicht über das Telefon. Die Mäuse haben sich hier untereinander in sogenannten Mausringen organisiert. Jeder Ringteilnehmer steuert einen Stapel Disketten bei, in dem die neuesten Programme seiner Maus drauf sind.

Man hat ein Paket mit vielen Diskettenschachteln, das immer von einem Teilnehmer zum nächsten gesandt wird. Kommt das Paket bei einem selbst wieder an, nimmt der Sysop seinen Stapel raus und packt einen neuen ein.

Auch die Auswahl der Diskussionsforen, die wie im InterNet, Gruppen bzw. Newsgroups genannt werden, sollte für jeden Geschmack etwas liefern. Maximal 256 verschiedene Newsgroups kann eine Maus derzeit anbieten. Vor kurzem war jedoch die Vorbesprechung zur Maus9-Software, die dann maximal 65536 Gruppen verwalten können wird.

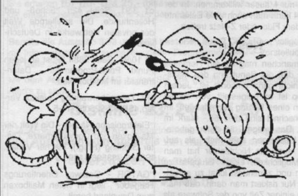
Wer Gleichgesinnte sucht, wird sie im MausNet sicher finden, egal ob es sich jetzt um Star Trek, Astronomie, Rollenspiele, das Fernsehprogramm, Filme, Science Fiction oder Musik handelt. Für XL-User dürfte vor allem die 8-Bitter interessant sein, die ökologische Niesche für alles, was 8 Bit hat. Dort tummeln sich auch einige CP/M-User und Brotkistenbesitzer. Labern ohne Ende und fast ohne Be schränkungen kann man in der Kunterbunt (kurz KuBu).

Sie dürfte mit Abstand die Gruppe mit den meisten Mails sein. Betreffe halten sich dort meist Monate ohne Sinn und Verstand, und es kommt nicht selten vor, daß aus einem Statement über Waschmaschinen eine Diskussion über fliegende Toaster wird.

Da ist es schon von Vorteil, daß das MausNet über eine sehr gut funktionierende Bezugsverkettung verfügt. Ein Tastendruck und nach wenigen Sekunden hat man einen Verkettungsbaum auf dem Bildschirm , der einem die Bezugsnachrichten zeigt. Durch diesen Baum kann man sich nun durchlesen und so den Zusammenhang besser verstehen. Hier hat das MausNet wohl bei den nichtkommerzielen Netzen eindeutig die Nase vorn! Während in einigen Netzen Kommentarverkettung noch ein absolutes Fremdwort ist, setzt sie sich in anderen erst so langsam durch. Aber nur im MausNet hat man fast zu 100 Prozent. Etwas vergleichbares gibt es bisher nur bei CompuServe.

Was in anderen Netzen Gang und Gäbe ist, ist im MausNet streng verboten: Das Lesen fremder privater Nachrichten. Den User freut es und der Sysop wundert sich nicht, denn die Privatsphäre ist den Mausern heilig.

In Fido-kompatiblen Netzen haben die Sysops spezielle Programme, mit denen sie Private Mails gezielt anwählen und lesen können. Im MausNet ist so etwas undenkbar. Tatsächlich wird dem Sysop sogar der Bildschirm schwarz geschaltet, wenn der User einen persönliche Mail liest oder beantwortet.



Einführung in DFÜ

Gates to Heaven

Das MausNet unterhält eine Reihe von Gateways in andere Netze, z.B. Fido Light, Fido Classic, Z-Netz. Über deren Gateways kann man nun wieder eine Reihe anderer Nezte erreichen, z.B. Seven oder AmNet. Solche Crosspostings sind aber nicht gerne gesehen und in einigen Netzen sogar verboten. Aus diesem Grund läuft das Gate zum Z-Netz (ZERMAUS) halbwegs illegal, offiziell existiert es gar nicht.

Das MausNet ist über die Domain MAUS.DE ein Mitglied des InterEU-Net. So ist man von InterNet-Rechnern in der gesamten Welt zu erreichen. Auf Dienste wie ftp oder Telnet muß man allerdings leider verzichten. Angesichts der hohen Kosten für solche Serviceleistungen sicherlich verständlich.

User meets User

Zwischenmausliche Kontakte zu schaffen, darin ist das MausNet ganz groß. Die Sysops veranstalten regelmäßige Maustreffs, bei denen sich die User näherkommen sollen und können. Man (und natürlich Frau) trifft sich in lockerer entspannter Runde. Gerüchten zufolge sind auch schon einige Ehen durch solche Meetings entstanden. Aber auch sonst kommt man sich im MausNet schnell nah, was durch die familiäre Atmosphäre noch begünstigt wird.

Zu solchen Treffen sind natürlich nicht nur Mauser willkommen. In der Regel kann man auch viele Bekannte aus dem Fido- oder Z-Netz treffen.

Kosten

Für manchen mag es ein Hemmnis sein, daß die Benutzung des Maus-Net nicht ganz umsonst ist. Jedem Sysop ist es freigestellt, von seinen Usern einen Beitrag zu verlangen, im Durchschnitt sind dies 50,- Mark im Jahr. Das wiegen die dafür gebotenen Leistungen aber mehr als auf. Aber auch als Nichtzahler hat man die Möglichkeit, einige Gruppen zu lesen und zumindest lokal zu schreiben. Nur riskiert man dann, daß man nach einiger Zeit von der Software als Geizhals geführt zu werden.

Ich fühle mich im MausNet sehr heimisch und werde dort bestimmt nicht so schnell wieder wegzubekommen sein. Maillaufzeiten von meist weniger als 24 Stunden im Netz, internationale Erreichbarkeit meist innerhalb von 36 Stunden, weite Verbreitung, nette familiäre Atmosphäre, eine ausgefeilte und einfach zu bedienende Software... Wer auf solche Features Wert legt, der ist im Maus-Net vollkommen richtig aufgehoben.

Florian Baumann

Und wie immer meine EMail-Adressen:

Maus/InterNet: Florian_Baumann @HG.maus.de

AmNet: Florian_Baumann;Scotch

Z-Netz: Florian_Baumann%Scotch @Amnet.Zer

Danksagungen gehen an Patrick Dubbrow@MS und Jörg Stattaus@AC, die mir bei meinem Recherchen geholfen haben und natürlich an Michael Keukert@AC2, der für alle meine noch so sinnlosen Fragen ein offenes Ohr hatte 8-)

Literatur

Über das MausNet ist schon einiges geschrieben worden. Hier ein paar Infos über "weiterführende" Literatur

c't 3/91, Seite 42ff "Schoß- und Höllenhunde. Die schillernde Welt der privaten Netzwerke in Deutschland"

c't 10/91, Seite 268ff "Post an jeden Punkt. Point-Programme - Datentransfer im Mailbox-Netz"

"PC Datenübertragung", elektor Verlag, ISBN 3-928051-10-5

"Elektronische Nächte - Die Welt der Mailboxen und Computernetze" Dieter Grönling (Hrsg.), Fischer Verlag, ISBN 9-783596-11093-9

"GATOR - Gateway Orientierungs Ratgeber", liegt in vielen Mailboxen zum Download bereit.

Es folgt eine Mausboxen-Liste. In einigen Städten gibt es mehr als eine Maus, zum Beispiel in Wiesbaden (WI, WI2). In dem Fall habe ich nur die Nummer einer Maus angegeben. Sollte diese Überfüllt sein, kann man von dortigen Sysop immer eine Ausweichmöglichkeit bekommen.

Ort	Nummer
Aachen	0241-500482
Albstadt/Balingen	07431-74069
Altenberge/Steinfurt	02505-8481
Bad Homburg	06172-36953
Bad Mergentheim	07931-52567
Bayrischzell	08023-332
Berlin	030-727056
Bielefeld	0521-24222
Bonn	0228-213230
Böblingen	07031-275496
Bunnen/Loeningen	05434-3797
Cottbus	0355-539156
Dortmund	0231-125050
Emsdetten/Steinfurt	02572-88881
Flensburg	0461-13117
Frankfurt	069-6313857
Freiburg	0761-30032
Fürstenau/Peine	05302-7313
Göttingen	0551-7704464
Hamburg	040-7209674
Hannover	0511-775260
Hansestadt Rostock	0381-696350
Hansestadt Bremen	0421-86675
Heilbronn	07131-507329
Hemsbach/Heidelberg	06201-477275
Hürth/Erftkreis	02233-65194
Iserlohn	02371-14490
Itzehoe	04821-4691
Karlsruhe	0721-358887
Kiel	04322-6501
Konstanz	07531-15824
Köln	0221-1390008
Köln-Porz	02203-696379
Krefeld	02151-307007
Landshut	0871-640321
Leipzig	034298-38577
Linz/Österreich	0043-732-315099
Ludwigshafen	0621-6296138
Lübeck	0451-394722

ATARI magazin - Informationen für Ihren XL/XE

Main-Taunus-Kreis	06196-81041
Moers/Duisburg	02841-55275
München	089-6886705
München	089-1406018
Nordfriesland	04671-2382
Nürnberg	0911-405167
Offenburg	0781-38807
Oldenburg	0441-691296
Osnabrück	0541-597571
Paderborn	05251-71409
Ratingen	02102-475669
Regensburg	0941-448518
Remscheid	02191-40828
Rheinbach/Rhein-Sieg	02226-12326
Rosenheim	08031-890496
Saarbrücken	0681-3904998
Schleswig	04621-31820
Schwerin	0385-715917
Stuttgart	0711-5590396
Stuttgart-2	0711-6364625
Stuttgart-3	0711-2368367
Unna	02303-63102
Unna-2	02303-66232
Wien/Österreich	0043-1-7984204
Wiesbaden	0611-721704
Wolfsburg-Reislingen	05363-40775
Wunsiedel	09232-70251
Wuppertal	0202-7387524
Würzburg	0931-280269
Zweibrücken	06332-16629

Neue Mäuse braucht das Land ...

Kaufte man bisher eine Maus für den XL, so lag bestenfalls ein Testprogramm bei, mit dem man sich von der Funktionstüchtigkeit des neuen Eingabegerätes überzeugen konnte. Oft fehlte sogar dieses, eine richtige Anleitung mit Software zur Verwendung in eigenen Programmen fehlte immer.

Dies ist ab sofort vorbei, denn genau diese Ausstattung gehört zum Lieferumfang der neuen Maus.

Wie bewältigt der ATARI nun die Kommunikation zur KE-Maus? Zum Glück verfügt er über den Joystickport, der schon für manchen Anschluß gut war. Den Rest muß ein Treiber in Maschinensprache besorgen, der die Signale der Maus in Positionsdaten umsetzt (Basic wäre hier viel zu langsam). Bei dieser Maus liegen gleich drei Treiber-Versionen bei, damit jeder Anwender das für ihn passende findet.

Die Form des Gehäuses muß als "ultra-ergonomisch" bezeichnet werden und läßt eher an ein futuristisches Raumfahrzeug denn an ein prophanes Eingabegerät denken. Tatsache ist, das sie sehr gut in der Hand liegt.

Die Auflösung bei Verwendung der mitgelieferten Treiber ist hervorragend (natürlich besser als bei der ST-Maus). Die Taster sind als langlebige Mikroschalter ausgeführt und angenehm leichtgängig.

Auf der Unterseite befindet sich ein Schalter, mit dem man jederzeit zwischen ST- und Amiga-Modus umschalten kann, womit die Kompatibilität zu allen bekannten Maustreibern für den XL gewährleistet ist.

Zum Lieferumfang gehören: Maus, eine dt. Anleitung nebst Diskette. Auf der Diskette findet man außer einem Testprogramm in Turbo-Basic die zuvor erwähnten Treiber.

Best.-Nr. AT 278 DM 59,-

PD-MAG - ein Abo lohnt sich !

Abonnieren Sie zu einem **Super-Sparpreis** das ultimative PD-Magazin von Power per Post.

Sie erhalten **für nur DM 25,-** (bitte verwenden Sie, falls noch vorhanden, die entsprechende Bestellkarte aus dem AM 4/93) die 4 Ausgaben für dieses Jahr (1-4/93).

Bereits die Ausgabe 3/93 und 4/93 bestehen aus 2 Disketten, vollgepackt mit Informationen und ausgezeichneten Programmen (Siehe Vorstellung auf der Seite 38).

Mit dem Abo des PD-MAG helfen Sie uns gleichzeitig die Zukunft für die Atari's zu sichern.

Diskline 23, 24 und 25

Alle Abonnenten des ATARI magazins haben noch die Gelegenheit diese **drei Ausgaben zum Abopreis von nur DM 20,-** zu bestellen.

Unterstützen Sie auch weiterhin unsere Arbeit !!!

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten

ATARI magazin DISKLINE PD-MAGazin Verlängerung Stichtag 15. November Nicht vergessen !

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin

Verkaufe Benji-Soft Soundmonitor V1.9 für 30,- DM. Heiko Bornhorst, Postfach 1107, 49587 Bersenbrück.

Hard- und Softwareverkauf: GE-TXP 1000 für 100,- DM + Star NG 10 für 200,- DM + Originaltapes ab 7,- DM. Liste anfordern (1,- DM) bei Dirk Beilstein, Wittkullerstr. 122, 42719 Solingen.

Verkaufe Original Software auf Kassette. Suche immer noch alles von der Firma Mastertronic. Uwe Hauter, Gabelsbergerstr. 2-4, 66955 Pirmasens.

Das PD-MAG sucht noch gute Musikfiles und Intros. Schreibt an Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen.

Hardwareverkauf: 130XE für .150,- DM, Floppy 1050 für 190,- DM + Grünmonitor (Philips) für 90,- DM. Die Preise sind alles VB-Preise. Telefon ab 20 Uhr: 0212/316356 (Dirk verlangen).

Suche Gauntlet von der Firma Kixx auf Diskette! VB 25,- DM. Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld.

Suche Bücher: Programmierung des 6502 von R. Zaks. Die Hexenküche von P. Finzel. Daniel Pralle, 05032/1316, Nieburgerstr. 20, 31535 Neustadt.

Suche Atari 1020 Plotter, Dirk Paulsberg 0203/480682.

Suche preisgünstig gut erhaltene 1050 mit Mini-Speedy D/HSS und XF Dual Disk Upgrade oder XF Update 1993. Ostrentner K. Berger, Tel. 03494/632714.

Die neue Maus ist da.

Siehe Seite 35

Suche! Atari 1020 Plotter, Bücher aller Art für Atari 8-Bitter, Laufwerk 1050 oder XF 551, Austro.Bas und Austro.Sav mit Handbuch. Bernd Dille, Nordhäuser Str. 47b, 99706 Sondershausen.

Suche Floppy 1050 auch mit Speedy, XF Dual Disk Upgrade oder Update 1993, XF 551 indexlochabfrage, Ultra Speed Plus OS günstig und gut erhalten. K. Berger, Wolfen, Tel. 03494/632714.

Bitte beachten Sie die Seiten 41 und 43.

User im Raum Wolfen/Bitterfeld zwecks Erfahrungsaustausch gesucht. Berger, Altersrentner, Wolfen, Tel. 03494/632714.

Verkaufe: ATARI 600XL leicht defekt für nur 50,- DM, 360 kB 5 1/4" Laufwerke (ACHTUNG PC-Laufwerke!) für nur 80,- DM, Laufwerke nicht oft gebraucht, da sie ausgetauscht wurden. Die Laufwerke sind alle 100% o.k. Schreibt an: Kay Hallies, Gerberstr. 8, 25355 Barmstedt

Suche ständig Floppy's für den ATARI XL/XE. Die Floppy's müssen 100% o.k. sein und dürfen nicht über 100,- DM kosten. Bei Erweiterungen kann man über den Preis reden. Es wird auch ein HD-Interface gesucht, mit dem es möglich ist ein 3.5" HD Laufwerk anzuschließen. Es darf nur bis zu 100,-DM kosten und muß 100% o.k. sein. Auch suche ich 3 Floppyboards der XF551. Das Laufwerk bzw. Gehäuse muß nicht vorhanden sein. Allerdings muß das Board 100% o.k. sein. Der Preis darf 40,- DM pro Board nicht übersteigen. Angebote nur schriftlich an: Kay Hallies, Gerberstr. 8, 25355 Barmstedt

Verlängerung
Termin 15. November
Nicht vergessen

SUCHE dringend einen Farbmonitor für den XL/XE bis zu 100,- DM. Er sollte wenn möglich SCAT-Stecker haben, aber CHINCH tut es auch. Angebote bitte nur schriftlich an: Kay Hallies, Gerberstr. 8, 25355 Barmstedt

Suche Bücher für den 8-Bitter. Z.B.: Adventures - und wie man sie auf dem Atari 600XL/800XL programmiert. Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld.

Epson-FX80 Drucker zu verkaufen oder Tausch gegen 1050 Floppy möglichst mit Speedy oder XF Dual UPgrade oder XF Update 1993. Angebot und Nachfrage unter Tel. 03494/632714



Anzeigenschluß für Kleinanzeigen 4. Dezember 1993

Bitte beigeglegte Postkarte verwenden

Neue Public Domain

Jede PD-Diskette nur DM 7,-

PD-Ecke von Ulf Petersen

Da wir uns wieder mit windeseiligen Schritten der kalten Jahreszeit nähern, wird es an der Zeit, sich wieder einen Programmvorrat für diese Tage anzulegen. Hierfür haben wir wieder einige PD-Disketten zusammengestellt, die wir hiermit vorstellen möchten.

COPYMATE 4.3

Ein recht interessantes Kopierprogramm, mit dem man ganze Disketten kopieren kann. Die Besonderheit bei diesem Utility ist die Tatsache, daß es eine DIR-Funktion bietet, mit der man jederzeit den Inhalt der Diskette überprüfen kann. Somit ist man immer im Bilde, was man kopiert oder formatiert !

Best.-Nr. PD 237 DM 7,-

POWER WITHOUT THE PRIZE



BASIC DEMOS

Insgesamt 13 verschiedene Programme aus allen Bereichen, sprich Demos, Utilities und Spielen, weiß diese Diskette zu bieten. Das Programm PAINTER ist ein recht einfaches Malprogramm, an dem man beispielsweise ersehen kann, wie man ein solches programmieren kann. Weitere Files sind beispielsweise GTIA-Demos, 3D-Effekte und Tanks, bei der man ein bißchen mit dem Panzer unheil anrichten darf. Außerdem bietet die Disk ein interessantes Menü für den Eigenbedarf.

Best.-Nr. PD 238 DM 7,-

SNAPSHOT

Haben Sie auch schon mal davon geträumt, MULTITASKING auf dem XL/XE zu erleben ? Dann müssen Sie SNAPSHOT haben. Dieses geniale Programm erlaubt es Ihnen, zwei Programme zur gleichen Zeit am XL/XE zu betreiben, zwischen denen Sie durch eine Tastatur-Kombination hin- und herschalten können. Läuft mit vielen XL/XE DOS-Anwendungen etc.

Best.-Nr. PD 239 DM 7,-

ADDRESS AND TELEPHONE LIST PROGRAM

AUTODIALER TELEPHONEBASE

Eine englische Adressenverwaltung, mit deren Hilfe Sie selbstverständlich auch Telefonnummern etc. verarbeiten können. Eine Sortierfunktion ist natürlich ebenfalls inbegriffen !

Best.-Nr. PD 240 DM 7,-

VARIETY DISK #1

12 verschiedene Spiele aus allen Bereichen bietet diese Diskette. Darunter befinden sich Files wie THUNDERBIRD, das Adventure CAMEL, eine GTIA-Demo usw. Viel Abwechslung aus allen Bereichen für wenig Geld.

Best.-Nr. PD 241 DM 7,-



VARIETY DISK #2

Auch viel Abwechslung wird mit 13 Programmen auf dieser Diskette geboten. Dabei handelt es sich beispielsweise um Spiele wie BOWLING oder SPLASH, die für viel Unterhaltung sorgen. Alle Programme sind zum Nachvollziehen in BASIC geschrieben.

Best.-Nr. PD 242 DM 7,-

Tja, das woars mal wieder, nech ? Dann bis zur nächsten Ausgabe des ATARImagazins im kalten Winter !



SUPERANGEBOT

Die Menge macht's

5 PD-Disketten DM 30,-

10 PD-Disketten DM 55,-

15 PD-Disketten nur DM 75,-

Aktuelle Produktinformationen



Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

Quick magazin Nr. 14

Lange hat es gedauert, bis wir wieder einmal ein Quick magazin herausbringen konnten.

Aber wie gewohnt bietet das neue Magazin wieder eine Reihe interessanter Themen rund um QUICK.

Mit der **Player Library** kann man nun noch einfacher Player darstellen und über den Bildschirm bewegen, ohne sich mit der eigentlichen Hardware-Programmierung zu befassen.

Unipack ist ein leistungsfähiges Packprogramm in QUICK.

Wir erklären den **Huffmann-Algorithmus**, damit gibt es dieses wohl beste Packprogramm nun auch auf den 8 Bittern.

Und als **Sahnebonbon** gibt es **Zack**, ein aufregendes Spiel mit prächtiger 3D Grafik, digitalem Sound und einer besonders knuddeligen Hauptfigur.

Und natürlich wie immer **Tips, Tricks und Bugs.**

Auch der Preis ist mit DM 9,- wieder sensationell.

Best.-Nr. AT 280 DM 9,-

PD-MAG Nr. 4

Zum vierten Mal darf ich Euch voller Stolz das Power per Post PD-Mag präsentieren. Wieder einmal gab es kleine und größere Verbesserungen und in dieser Ausgabe gibt es so viel Text wie noch nie zuvor. Rund 100 Bildschirmseiten voller Infos, Tests und Tips.

Diesmal standen gleich 6 PD-Programme sowie die Spiele Gigablast und Joust auf dem Prüfstand. Außerdem kamen neue Rubriken wie etwa die Top Ten und der Kleinanzeigenmarkt hinzu. Auch die Gewinnspiele werden fortgesetzt und Superprogramme wie das Actionspiel Megablast oder die The Top #2 Demo vertreiben die Langeweile. Für nur 12,- DM bekommt Ihr eine geballte Ladung Informationen, gepaart mit ultimativer Action. Also worauf wartet Ihr noch? Bestellt noch heute Euer PD-Mag Nr. 4 .

Best. Nr. PDM 4 12,- DM

DISK-LINE 25

Hier ist die **Jubiläumsausgabe** der DISK-LINE mit verschiedener neuer, sehr interessanter Software:

Wer sich gern mit Aktien- und Wertpapierkursen beschäftigt (egal ob profimäßig oder als Hobby), sollte unser Programm **AKTIENANALYSE** benutzen, mit dem die Kurse von bis zu 20 Wertpapieren erfaßt und ausgewertet werden können!

Jubiläums-ausgabe Diskline Nr. 25



Wem Strategie mehr zusagt, kann sich an **MINESWEEPER III** versuchen: Volle Mausunterstützung ist enthalten und wenn man versehentlich auf eine Bombe trifft, ist nicht gleich das ganze Spiel zu Ende, nur die Punkte sind weg.

Mehr Action gibt es dagegen bei **HYPERBLAST,** einem Weltraumballerspiel mit Bonus und anderen Extras.

Hallo Osterhasen, wenn Ihr schon immer wissen wolltet, auf welche Tage Ostern in der Vergangenheit fiel und in Zukunft noch fallen wird, dann startet einfach den **OSTERTAGEBERECHNER,** dann wißt Ihr es!

Musikfreunde werden auch nicht übersehen. Es gibt einmal das Lied **DON'T BREAK MY HEART** in Basic zu hören und **ACHTUNG KLASSIK!,** das in der Musikprogrammiersprache Masic geschrieben wurde.

Und wieder rollt der Ball in **TISCHFUSSBALL**, das dem Original perfekt nachgeahmt wurde!

GRAFIK-MYSTERIUM ist ein Programm, das sehr gut zeigt, wie verschiedene Muster in Graphics 8, 9, 11 und 15 aussehen.

Auch eine gute Assembler-Demo ist wieder dabei: in **GREAT LAKES** gibt es mal wieder tolle Grafiken und Musik!

Weiterhin befinden sich auf dieser DISK-LINE noch zwei unheimlich nützliche Hilfsprogramme: **VARIABLENTOOL** macht die Manipulation an Variablen sehr einfach: Tabelle einsehen, Name verkürzen und verlängern sind überhaupt kein Problem.

Sehr umfangreich ist das Programm **GEOMET**, mit dem man so ziemlich alle grafischen Figuren wie Quadrat, Pyramide, Kegel, Kugel und so weiter berechnen kann!

Aber jetzt kommt noch der Hammer: Da diese DISK-LINE eine Jubiläumsausgabe ist, gibt es außerdem noch eine **zwölfseitige Papierbeilage** dazu! Darin stehen nicht nur die Inhalte aller Ausgaben, sondern ein Interview mit Herrn Rätz, allgemeine Nachrichten und anderes mehr.

Wer diese DISK-LINE kauft, macht einen verdammt guten Fang, also angelt sie Euch so schnell es geht!

Best.-Nr. AT 281 DM 10,-

ATARI magazin - aktuelle Produkte - ATARI magazin

THE CONVICTS

Ein Labyrinthspiel für einen oder zwei Mitspieler, das ist "The Convicts". Es gilt, alle Gegenstände in dem Labyrinth aufzusammeln, was manchmal gar nicht so einfach ist, denn Blöcke oder zahlreich verstreute Feinde wollen einen dabei hindern.

Die Blöcke können zum Glück verschoben werden, sodaß damit auch die Feinde eingesperrt, bzw. blockiert werden können. Man spielt nicht gegeneinander, sondern die Aufgabe besteht darin, dem jeweils anderen zu helfen. Dies geschieht entweder durch benutzen von zwei Joysticks, jeder Spieler übernimmt dann einen Spieler, oder man schaltet per Space-Taste zum anderen Spieler um, wenn man alleine spielt.

Der Bildschirm ist gesplittet, d.h., daß jeder Spieler eine Bildschirmhälfte hat, die unabhängig voneinander scrollen. Die Grafik ist fantastisch, alles ist detailreich, klar zu erkennen, farbig und sehr sanft animiert. Das Scrolling ist ganz soft ausgefallen, es gibt nichts, was ruckelt in diesem Spiel. Das Spiel macht unheimlichen Spaß, es ist mal etwas anderes, miteinander zu spielen, als gegeneinander. In vielen Situationen ist sogar absolute Kooperation nötig, da sonst z.B. der eine Spieler eingesperrt ist. Es müssen erst ein paar Blöcke z.B. verschoben werden, damit dieser wieder frei wird.

Außerdem gibt es jede Menge Levels, sodaß ein lang anhaltender Spielspaß garantiert ist. Alleine macht das Spiel schon sehr viel Spaß, aber zu zweit, dadurch daß man miteinanderspielt, da steigert sich der Spielspaß ins unermeßliche. Sicherlich ein Spiel, das viele Anhänger finden wird.

Best.-Nr. PL 9 DM 24,90



HUMANOID

Nun etwas aus Polen für die Ballerfreaks unter den Lesern des Atari-Magazines. Es handelt sich hierbei um "Humanoid", das sicherlich dem einen oder anderen wenigstens vom Namen her etwas sagt.

Die Aufgabe ist eigentlich ganz simpel: Man steuert einen fliegenden Menschen durch die Höhlen und begegnet ziemlich vielen feindlichen Aliens, die man alle abballern sollte, um zu überleben, jedoch muß auf die teilweise recht engen Wände der Höhle geachtet werden.

Außerdem gibt es noch Lasersperren, die für kurze Zeit deaktiviert werden können, indem man den kleinen Knopf einmal kurz abschießt, der sich kurz vor der Lasersperre entweder am oberen oder unteren Rand der Sperre befindet. Doch vorsicht! Schon nach ein paar Sekunden wird die Sperre wieder aktiviert.

Nach jedem Level gibt es eine Bonusrunde, in der noch ein paar Punkte gesammelt werden können. Diese ist beendet, sobald man vom Feind



getroffen wird. Wie bei einem Automatenspiel gibt es noch eine Continue-Funktion, aber man muß hier natürlich kein Geld mehr nachwerfen. Bis zu dreimal ist dies möglich. Entweder man nimmt diese Funktion an und startet im zuletzt gewesenen Level oder man kehrt ins Titelbild zurück und startet wieder von Level eins ab.

Die Grafik ist sehr bunt, sehr gut animiert, und alles ist bis ins kleinste Detail fein ausgearbeitet. Grafisch gesehen ist "Humanoid" eines der besten Ballerspiele, die es jemals auf dem XL/XE gegeben hat. Soundlich ist auch nichts auszusetzen und wer auf Ballerspiele steht, wird bei "Humanoid" seine wahre Freude haben.

Best.-Nr. PL 10 DM 24,90

☞ Aktuelle Games bei Power per Post

Neus Quick V2.1 Handbuch

ACHTUNG: Für alle, die QUICK aus den älteren ATARI magazinen abgetippt haben oder die eine ältere Version besitzen, bieten wir die Möglichkeit, das neue Handbuch nachzubestellen.

Best.-Nr. AT 196 DM 9,-

Neues Quick V2.1 Handbuch + Quick magazin 12

Zusammen mit dem neuen Quick magazin wird alles noch einmal günstiger für Sie. Bestellen Sie also gleich das neue Handbuch und das Quick magazin 12 zusammen.

Best.-Nr. AT 197 DM 16,-

GAMES

KULT

Wir befinden uns einmal mehr in der Zukunft, in einer Galaxie, weit weit entfernt derer, in jener wir momentan hausen. Die Menschheit, kaum Erfahrungen mit Außerirdischen gesammelt, muß auch schon durch eine falsch aufgefasste Aktion diesen Lebewesen den Krieg erklären.

Doch nach ein paar Wochen hat sich alles gelegt und alles lebt wieder in Frieden. Naja, fast alles, denn ein paar Außerirdische haben dem obersten Regiment die Rebellion erklärt.

Auf dem Planeten Kult haben diese ihren Stützpunkt und dort sind auch noch viele Gefangene, nicht nur menschliche, sondern auch Außerirdische, die bei der Rebellion nicht mitmischen wollten. Eine große Flotte wurde entsendet, die Rebellion zu zerschlagen, doch ein hinterhältiger Angriff machte alle Pläne zunichte und Du bist der letzte Überlebende dieser Flotte. An dir liegt es nun, alle Gefangenen zu befreien.



Bei Kult handelt es sich um ein Ballerspiel für einen Spieler. Von der Art her ähnelt es ein wenig dem Zeppelin-Klassiker Zybex. Man steuert ein Shuttle durch eine von rechts nach links scrollende Landschaft, die in jedem Level grafisch anders aussieht und sehr detailreich gestaltet wurde. Es ist zwar nur s/w, aber dafür wurde diese Auflösung bis aufs äußerste Detail ausgereizt.

Die scrollenden Landschaften anzusehen macht schon alleine Spaß, denn eine solche Detailfreudigkeit findet man selten. Der Hubschrauber feuert von selber, per Feuerknopf wird lediglich die Art der Waffe umgeschaltet. Doch auch dies hat einen Haken. Diese muß man sich erstmal zusammensammeln. Viele Aliens hinterlassen nach ihrer Zerstörung ein Extra, das man nur noch aufzusammeln braucht, darunter Extra-Waffen, Bonuspunkte u.v.m.

Aber bei all dem Stress sollte man nicht den Radarschirm aus dem Auge verlieren, der die nächsten Aliens anzeigt, damit man sich gleich richtig darauf vorbereiten kann. Doch Vorsicht! Sprit aufsammeln nicht vergessen, denn geht der Treibstoff zu Ende, sieht man alt aus und verliert ein Bildschirm-Leben.

Nach jedem erfolgreich vollendeten Level gibt es ein Endalien, das man durch massiven Beschuß aus dem Wege räumen sollte, damit man ins nächste Level kommt, das wieder neue grafische Aspekte liefert.

Das Spiel macht unheimlichen Spaß. Man kommt teilweise aus dem Staunen nicht mehr heraus, was hier grafisch geboten wird und das Scrolling dazu, zudem noch die Animationen. Obwohl die Idee ohne Zweifel an Zybex angelehnt ist, erreicht Kult nicht ganz die Klasse. Ich finde, daß Kult grafisch mehr bietet, zwar nur s/w, aber um einiges detailreicher. Die A-Seite der Diskette nimmt eine Kult Grafik-Demo ein, der gesamte Text ist zwar nur in polnisch, aber alleine die Animationen reichen schon, um aus dem Staunen nicht mehr herauszukommen, auf der B-Seite befindet sich das Spiel.

Eine Investition, die sich sicherlich für alle lohnt, die ein etwas besseres Ballerspiel mit Geschicklichkeitselementen suchen.

Best.-Nr. PL 11 DM 24,90

LORIENS TOMB

Ein neues Denkspiel aus Polen ist "Loriens Tomb". Ziel dieses Spieles ist es, in den verschiedenen Leveln alle Blöcke verschwinden zu lassen. Ein Block verschwindet, wenn er auf einer Seite einen anderen, gleichartigen Block berührt. Die Probleme liegen darin, daß die Gesetzmäßigkeiten der Schwerkraft zählen, d.h., wenn ein Block einmal irgendwo hinuntergeflogen ist, gibt es keine Möglichkeiten mehr, ihn irgendwie wieder heraufzubringen, es sei denn, es gibt rein zufällig einen beweglichen Block, der hier dann quasi die Funktion eines Aufzuges übernimmt.

Zudem gibt es ein Zeitlimit pro Level, das 2:59 Minuten beträgt und manchmal müssen auch drei Blöcke auf einmal berührt werden, damit der Level lösbar ist, wenn eine Art Block mit einer ungeraden Zahl, d.h. drei oder fünf z.B., vorhanden ist. Dies kann man am linken Rand der Anzeige ablesen. Bewegt werden die Blöcke per Cursor, der wiederrum per Joystick durch den Spieler gesteuert wird. Drückt man den Feuerknopf, so wird der Block quasi vom Cursor festgehalten und kann bewegt werden. Läßt man den Feuerknopf wieder los, dann wird der Block wieder losgelassen.

Die teilweise recht verzwickten Labyrinthe machen einem das Leben nicht leicht, trotzdem ist jeder Level gut schaffbar, es ist nicht so, daß etwas unlösbares dabei ist. In der Testphase war ich bisher in Level 28 und kann nur sagen, auch wenn etwas anfangs schlimm aussieht - schaut man genauer hin, erkennt man, daß alles gar nicht so schwer ist.

Es gibt ein farbenfrohes Ladebild, das per Druck auf die Space-Taste wieder verlassen werden kann und somit der Ladevorgang fortgesetzt wird. Das Titelbild sieht lustig aus und eine nette Melodie wird gespielt. Per Start-Taste geht es weiter.

Während des Spieles gibt es eine farbenfrohe Grafik, alle Symbole auf den Blöcken sind klar zu erkennen und leicht zu unterscheiden. Es gibt während des Spieles leider nur ein paar gute Effekte an Musik. Der Game-Over Screen sieht grafisch nett aus und eine weitere Melodie wird erspielt. Per Space-Taste kommt man wieder ins Titelbild zurück.

Im Spiel selbst hat man drei Leben. Sollte man sich in eine unmögliche Situation gebracht haben, so kann

man per Druck auf die Esc-Taste ein Leben verlieren und den Level nochmals von vorne beginnen.

Einziges Manko an diesem Spiel ist, daß man nach Game-Over nicht wieder in dem zuletzt gewesenen Level anfangen kann, sondern wieder ganz vorne in Level eins gestartet werden muß. Dies kann mit den Spielstunden so langsam ein wenig nervtötend sein.

Insgesamt gesehen ein nettes Spiel mit leichtem Sucht-Effekt und netter Farbgrafik. Der Schwierigkeitsgrad steigt langsam an, sodaß sich eigentlich keine Frustsituation einstellt, außer eben, das immer wieder ganz vor vorne begonnen werden muß. Aber sonst: Ein super Spiel.

Best.-Nr. PL 12 DM 24,90

MAGIA KRYSZTALU

Ein neues Such- und Sammelspiel der polnischen Softwarefirma ASF stellt vorliegendes "Magia Krysztalu" dar. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Zauberers, der in einer Höhle haust, die alle möglichen Gänge hat, und in der es vor Feinden nur so wimmelt, seien es nun Säuren, die von der Decke tropfen oder umherfliegende Gestalten, die dem Zauberer das Leben schwer machen.

Das Ziel des Zauberers besteht darin, einen geheimen Zaubertrank zu brauen, zu dem er allerdings viele viele verschiedene Zutaten benötigt, die allesamt im Labyrinth verstreut und versteckt sind. Mach' Dich also auf den Weg...

Nach kurzem Ladevorgang findet man sich in einem Infobildschirm wieder, der allerhand Worte in polnischer Sprache beinhaltet und somit für die meisten eher uninteressant ist, denn nicht jeder ist des polnischen mächtig. Durch Druck auf die Space-Taste geht es dann weiter und nach kurzer Kopierschutzüberprüfung findet man sich im Titelbild wieder und kann nun das Spiel starten.

Dann... ...dann haut es einen erstmal um, denn man wird von einer netten Spielgrafik überrascht, die ungemein detailfreudig und farbig ist. Die Animationen sind fein, doch leider gibt es kein Scrolling, nur eine Bild-zu-Bild Umschaltung. Auch ist die Sprungeigenschaft des Zauberers anfangs ein wenig ungewöhnlich, da er doch ganz schöne Sätze macht, wenn er springt. Doch auch daran gewöhnt man sich sehr schnell.



Die Musiken und Effekte sind durchweg positiv zu bewerten, denn allesamt sind sie schön anzuhören. Was weniger erfreut ist die Codewortabfrage, die von Zeit zu Zeit stattfindet. Dem Spiel beiliegend ist ein kleiner, dunkelblauer Karton, bei dem man

GAMES

erst auf den zweiten Blick erkennt, daß dieser noch schwarz bedruckt ist, mit den ganzen Codewörtern. Manchmal kommt es zu Rangeleien, da nicht alles immer ganz klar ist.

Aber trotz dieses kleines Mankos bleibt ein sehr gutes Sammel- und Suchspiel zum Schluß übrig, welches sicherlich nicht nur mir viel Spaß bereitet hat und bereiten wird, sondern noch vielen anderen XL/XE-Usern, da sich das Spielprinzip doch vom Rest unterscheidet. Man muß eben einmal Zutaten für einen Zaubertrank sammeln, einfach nett sage ich da mal so.

Wohl eines der besseren Sammel- und Suchspielen auf dem Atari XL/XE mit überzeugender Grafik und bei dem es viel zu tun gibt.

Best.-Nr. PL 13 DM 24,90

15. November 1993

Dieser Termin ist wieder einmal einer der wichtigsten Tage des restlichen Jahres!!!

Der Bezug des ATARI magazins, der Diskline und des PD-MAG's endet mit dieser Ausgabe.

Dies bedeuted gleichzeitig, daß wir wieder bei NULL beginnen.

Zu Ihrem Vorteil - und zu unserm Nachteil - verlängert sich Ihre Mitgliedschaft/Abonnement nicht automatisch.

Werden Sie jetzt aktiv !!!

Wichtig ist es also, daß Sie nun aktiv werden, um die Zukunft der Atari-Computer zu sichern.

In diesem Heft finden Sie einen **Umschlag**, den Sie am besten gleich **öffnen**, die **Karten ausfüllen** und an uns zurückschicken.

Gerade vor der Weihnachtszeit wollen wir nicht unnötig in Streß geraten, daher sollten Sie den **Termin 15. November unbedingt einhalten**. Dieser Termin sichert uns einen reibungslosen Ablauf Ihrer Verlängerung.

Speziel für die Verlängerung haben wir wieder einige neue Programme in die Liste für die Treueprogramme aufgenommen. Zum Beispiel Enrico 1 (AM 7/92 - Seite 43), Enrico 2 (AM 3/93 - Seite 53), Directory Master (AM 7/92 - Seite 42), Carillon Painter (AM 6/93 - Seite 46). Auch das neue Quick magazin 14 wurde rechtzeitig fertig.

Wir haben alles getan, nun liegt es an Ihnen.

Für Ihre Treue und Ihre schnelle Antwort möchte ich mich jetzt schon bedanken

Werner Rätz und die gesamte Crew !

PD-MAG Nr. 3

Neu: Jetzt 2 Disketten

Hier nun die dritte Ausgabe des alle zwei Monate erscheinenden Diskettenmagazin "PD-Mag". Diesmal umfaßt es sogar ganze zwei beidseitig bespielte Disketten, wobei auf der ersten die Texte und auf der zweiten die Programme sind. Es wurde gegenüber den früheren Ausgaben noch weiter verbessert, auch bei den PD-Programmen ist diesmal aus jedem Bereich etwas dabei. Der Autor hofft, daß es auch in Zukunft bei diesem Unfang bleiben kann. Wichtig ist dabei auch die Mithilfe und Unterstützung der User (siehe auch Kommunikationsecke - Hallo Atarianer).

Bootet man die Diskette, erscheint nach einem kurzen Hinweis in Graphics 2 ein Titelbild mit einer Weltkugel in höchster Auflösung, die recht gut gezeichnet wurde, und es gibt eine klassische Melodie zu hören.

Nachdem man eine Konsolentaste gedrückt hat, sieht man nach einer Weile Saschas Vorwort vor sich, dazu ertönt eine muntere Hintergrundmelodie, die mit dem Soundmonitor von Benjisoft erstellt wurde und im Interrupt abläuft (das bedeutet, daß ein Basic-Programm unabhängig davon weiterlaufen kann). Für den Fall, das die Musik nicht jedermanns Geschmack ist, hat Sascha eine Abfrage eingebaut, bei der man auswählen kann, ob die Melodie nebenbei laufen soll oder nicht.



Hat man das getan, erscheint auch schon kurz danach das Hauptmenü, das nun noch farbiger aussieht: Fünf Player (die Missiles wurden zu einem Player zusammengefügt) bilden jeweils einen breiten, senkrechten Streifen.

Zusammen mit der Hintergrund- und Schriftfarbe erscheinen somit ganze 7 unterschiedliche Farben auf dem Graphics-0-Bildschirm.

Aber es gibt noch weitere Verbesserungen: Die Texte sind lesbarer geworden, weil sich nun hinter jedem Satzzeichen ein Leerzeichen befindet, die Hintergrundfarbe wechselt jetzt bei jedem Text und man kann ihn auch durch Druck auf eine Konsolentaste ausdrucken.

Der Autor hat dafür allerdings einen sehr umständlichen Weg gewählt: Für jeden Text muß ein Extraprogramm geladen werden, in dem die PRINT- durch LPRINT-Befehle ersetzt worden sind. Hier wäre es sinnvoller, die Druckroutine in die Textausgabeprogramme mit einzubauen, aber das wird sicherlich noch realisiert.

Neben diesen Verbesserungen steht der Magazinname und die Seite auch im Directory, man weiß also immer sofort, mit welchem Teil des Magazins man es zu tun hat.

Wie gewohnt sind wieder alle Rubriken dabei. Im Softwaretestmenü neu ist die "Oldie-Ecke". Außerdem werden wieder Demos, Actionspiele und Adventures getestet und benotet.

Im Hardwaretest wird das Centronics Interface II unter die Lupe genommen und im Basic-Kurs geht es diesmal um den SETCOLOR und COLOR-Befehl sowie um wichtige POKE-Befehle.

Außerdem finden gleich zwei Wettbewerbe statt: Erstens kann man etwas gewinnen, wenn man ein Musikstück komponiert (am besten mit dem Benjisoft-Soundmonitor, ist aber, keine Bedingung), und zweitens werden von der Tips-Ecke immer neue Tricks gesucht und deren Einsender nehmen an einer Verlosung teil. Da neue Musikstücke und Tips immer gesucht werden, sind diese Wettbewerbe eine gute Idee, um die Leser dazu mehr herauszufordern.

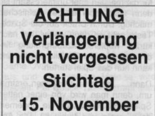
An der Software auf der zweiten Diskette haben Demos einen großen Anteil: Gleich drei davon kann man sich ansehen. Außerdem kann man sich als Cowboy und U-Bootkommandant versuchen oder beim Spiel ATAROID den Ball wie in BREAKOUT hin- und herfliegen lassen. Musikfreunde werden sich die HTSC-Demo gern ansehen. Hier wurden mehrere Hobbytronicmesse-Melodien zu einer Demo zusammengefaßt.

Auf der Rückseite kann man sich an einem Textadventure versuchen, in dem es mal wieder darum geht, mit einer Zeitmaschine eine Rettungsaktion zu versuchen. Insgesamt kann man sagen, daß hier wohl jeder etwas für seinen Geschmack findet.

Fazit: Das PD-Mag wird immer besser und umfangreicher. Da PD-Software immer noch die billigste ist und es dazu wieder viele Informationen, Tips und Tests gibt, ist ein PD-Fan und alle, die sich für PD interessieren, mit diesem Magazin gut bedient.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. PDM 3 DM 12,-



ACHTUNG

Verlängerung nicht vergessen

Stichtag 15. November

Große RAUS-RAUS-RAUS-AKTION

Im Laufe der Zeit haben sich viele Programme angesammelt!!!
Mit dieser Aktion wollen wir wieder etwas Platz in unsere Regale bringen!

GROßE-RAUS-AKTION

Programm	Besprechung	Best.-Nr.	Preis
Spider/Snap 2	(AM 3/93 - Seite 29)	AT 72	DM 19,00
Zielpunkt 0 Gr. Nord	(AM 3/93 - Seite 29)	AT 82	DM 19,00
Happy Set 2	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 175	DM 14,00
Happy Set 3	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 176	DM 14,00
Happy Set 4	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 177	DM 14,00
Happy Set-Serie ausführlich besprochen im AM 3/92 - Seite 36.			
Jinks	(AM 3/93 - Seite 35)	AT 188	DM 29,00
Numtris	(AM 7/92 - Seite 44)	AT 226	DM 9,00
Workshop Manager	(AM 7/92 - Seite 41)	AT WM 1	DM 39,00
Speed Fox	(AM 2/93 - Seite 34)	AT 252	DM 15,00
Boing II	(AM 2/93 - Seite 34)	AT 253	DM 15,00
Hart Hat Mack	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 255	DM 29,00
Dracula the Count	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 257	DM 39,00
Deluxe Invaders	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 256	DM 19,00
Despatch Raider	(AM 2/93 - Seite 50)	AT 267	DM 24,00
Summer Games	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 4	DM 14,-
I/O Datenkabel	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 7	DM 12,-
Winter Challenge	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 15	DM 19,00
Joust	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 17 Modul	DM 19,00
Archon	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 21	DM 29,00
Plastron	(AM 2/91 - Seite 30)	AT 163	DM 19,00
Galaxi Barkonid	(AM 2/91 - Seite 31)	AT 166	DM 19,00
Directory Master	(AM 7/92 - Seite 42)	AT 223	DM 19,00
Final Legacy		RP 14	DM19,00

Tolle Games zum absoluten Sparpreis

Näheres über die Programme finden Sie in den ATARI magazinen, die in Klammern angegeben sind! Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Alle Programme stark im Preis reduziert! Greifen Sie zu und Sie machen ein Super-Schnäppchen!

ATARI JAGUAR

ATARI Jaguar

Das ultimative interaktive Unterhaltungssystem für zu Hause

von Harald Schönfeld

Nachdem ich im letzen ATARI Magazin schon die ersten Infos über den Jaguar präsentierte, kann ich nun die offiziellen Informationen, die ATARI inzwischen mitteilte, hier vorstellen.

Schon seit langem kursierten die Gerüchte um ATARIs neue Spielekonsole in den Spielemagazinen und Netzen. Lange Zeit wurde der Name 'Panther' genannt wenn es um ATARIs neues Gerät ging. Wie sich nun herausstellte hat ATARI tatsächlich zunächst parallel am Panther und am Jaguar entwickelt. Doch die enorm schnellen Fortschritte bei der Entwicklung der RISC Hardware des Jaguars machten den Zwischenschritt Pather überflüssig. Und während sich vor wenigen Monaten die - wie bekannt - ATARI nicht gerade zugetane Zeitschrift PowerPlay noch über das ewige Leid des Panthers lustig machte hatte ATARI schon längst dessen Entwicklung eingestellt und den Jaguar entwickelt.

Die technischen Daten des Jaguar

Der Jaguar stellt einen 'Quantensprung' in der Entwicklung der Unterhaltungssysteme dar (Sam Tramiel). Die wichtigsten Elemente des Jaguars sind seine beiden RISC Prozessoren Tom und Jerry (Der 25% Eigentümer Warner Bros. läßt grüßen!).

Tom ist für die Grafik zuständig. Es handelt sich dabei um einen kompletten RISC Prozessor mit zusätzlichen speziellen Möglichkeiten für Grafikanimation und Berechnung von 3D Grafiken:

- **750,000 Transistoren**
- **Graphics Process Unit Teil #1**
  - 64-bit RISC Architektur
  - 26.6 MIPS (millionen Instructionen pro Sekunde)
  - Kann vielfältige Grafikeffekte in Hochgeschwindigkeit ausführen
  - Programmierbar
- **Object processor (Teil #2)**
  - 64-bit RISC Architektur
  - Programmierbarer Prozessor für verschiedene Darstellungsmodi



- **Blitter (Teil #3)**
  - Hochgeschwindigkeits logische Operationen
  - Hardware Unterstützung für 3D-Vektorberechnungen und Goudraud Schattierung
- **DRAM memory controller**
- 16 Millionen Farben gleichzeitig (TrueColor)

Jerry kümmert sich um den Sound:

- **"Jerry"**
- 600,000 Transistoren
- Digitaler Signal Processor
  - 26.6 MIPS
  - CD Qualitäts Sound
  - Stereo
- Clock, timers, UART
- Joystick Kontrolle
- **Motorola 68000**
  - Für allgemeine Nebenaufgaben
  - Greift auf DRAM, Modul port und optionales CD-ROM zu

TOM kann dabei über einen vollen 64 Bit Bus auf den Speicher zugreifen, was selbst ATARIs Flagschiff-Computer TT und Falcon nicht können. Die stecken ja noch bei 32 Bit fest. Der Bus kann 106 MB/Sekunde transferieren. Wem das nicht viel erscheint sollte sich erinnern, daß der vielgerühmte AT-Bus bei PCs gerade mal auf 8 MB/s kommt!

Der Jaguar besitzt 16 MBits schnelles DRAM. Die Module enthalten 48 MBits unkomprimierte Daten. Werden z.B. Filmsequenzen gespeichert, so können mit der JagPEG Methode (verbessertes JPEG) bis zu 500 MBits gespeichert werden.

Andere Features sind:

- ComLynx I/O zum Verbinden von Jaguars und Lynxen.
- 2 Joystick Ports für Extendend Sticks
- Digitale und analoge Eingänge
- 32 Bit expansionsbus für Netzwerkaufgaben (TV, Telefon, Modem, usw.)
- DSP Bus für Netzwerkaufgaben (Modem, DAT Recorder)
- optinales CD-ROM Laufwerk

Die Spiele

Wenn der Jaguar im November erstmals in New York und San Francisco verkauft wird, dann kann ATARI gleich eine Reihe von Spielen liefern:

Alien vs. Predator, Batman, Battlezone 2000, Checkered Flag II, Club, Cresent Galaxy Cybermorph, Dracula the Undead, Evolution, Kasume Ninja, Raiden, Steel Talons Tempest 2000, Tiny Toons.

ATARI JAGUAR

Laut Sam Tramiel steht ATARI auch mit vielen Dritt-Herstellung in Verbindung. Deren erste Spiele sollen Anfang 94 erscheinen, wenn der Jaguar dann auch weltweit vermarktet wird.

Das Marketing

Es ist ja nicht das erstemal, daß ATARI ein hervorragendes Gerät anbieten kann, das besser und billiger ist als die Konkurenten. Denken wir nur an die 8 Bitter, den ST oder das Lynx. Bisher hat ATARI aber leider meist versäumt das Gerät per Werbung der Allgemeinheit bekannt zu machen und es so an den Mann zu bringen. Die Folge war, daß manche Software nicht umgesetzt wurde. Beim Jaguar soll das alles besser werden. Immerhin 45 Millionen Dollar hat ATARI für das nächste Jahr als Werbebudget zusammengespart. Also kann man endlich wieder auf ATARI Spots im Fernsehen hoffen - die den Falcon Fans ja vorenthalten wurden obwohl sie ja z.T. schon produziert waren.

Die Produktion

Schon seit Jahren hat ATARI Lieferschwierigkeiten beim ST und TT, und beim Falcon ist das ganze geradezu auf die Spitze getrieben worden. Aber auch hier kann beim Jaguar alles besser werden. Denn der wird diesesmal nicht in Fernost von ATARI oder anderen kleinen Firmen zusammengebaut, sondern niemand anderes als IBM USA wird die Teile beschaffen, zusammenbauen, verpacken und ausliefern. Man kann also hoffen den Jaguar wirklich kaufen zu können.

Der Preis

Für nur 200 Dollar (350 DM) kann man dieses High-Tech Gerät bekommen, das circa 200 bis 500 mal schneller als die 8 Bitter ist.

Die Konkurrenz

Nintendo:

Wenige Tage nach der mit Spannung erwarteten ATARI Pressekonferenz auf der der Jaguar und erste echte Spiele der Presse vorgestellt wurden, hat Nintendo eilig eine Pressekonferenz veranstaltet auf der sie ihre eigene Konsole angekündigt haben. Sie wird jedoch nicht von Nintendo entwickelt (klar die können keine eigenen Chips entwickeln wie ATARI) sondern von Silicon Graphics, deren billigster Computer zur Zeit 15000 DM kostet. Das ganze hat nur einen Haken: Es ist nur eine 'Absichtserklärung', denn das Gerät soll erst Ende 95 zu haben sein. Mit anderen Worten: Man hat versäumt selbst etwas zu entwickeln und nicht damit gerechnet daß ATARI das hinkriegt. Die allgemeine Meinung nach der Pressekonferenz war deshalb: Das ganze ist nicht das vorzeitige Ende des Jaguars, sondern ein Schritt voran, weil von Nintendo 2 Jahre lang keine Konkurrenz zu erwarten ist.

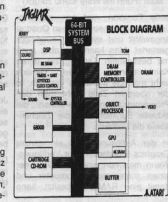
3DO:

Anfang des Jahres redete alle Welt von dem neuen 'Standard' 3DO - einer Spielekonsole mit zugehörigem CD ROM, von der noch nicht eine gebaut wurde, aber Lizenzen an unterschiedlichste Hersteller vergeben wurden.

Ein schöner Satz stammt von 3DO's Präsident Trip Hawkins: 'Man kann keinen Standard setzen wenn ein anderer Hersteller ein Gerät entwickelt das schon im nächsten Jahr besser ist als dein eigenes'. Diesen Satz schlachtet ATARI nun leidlich aus. Denn in allen technischen Aspekten UND im Preis ist der Jaguar besser. Es sieht also schlecht aus für 3DO.

Und die 3DO Hersteller haben ein Problem. Es werden durchweg reine 'Hardware'-Hersteller sein (z.B. Panasonic), die also ausschließlich an der Hardware verdienen können. Das erklärt wahrscheinlich z.T. den hohen Preis des 3DO. ATARI dagegen kann den Jaguar ja fast zum Selbstkostenpreis verkaufen im Wissen daß man das Geld mit den Spielmodulen reinholen kann...

Modell	Jaguar	3DO	SNES	800XL
Bus Breite	64 Bit	32 Bit	16 Bit	8 Bit
Animationstempo	>850 mill. pixel / sec	64 mill. pixel / sec	1 mill. pixel / sec	<100000 pixel / sec
BusBandbreite	106 MB/s	60 MB/s	?	<2MB/s
Farben	16.7 mill.	16.7 mill.	256	16 aus 256
Auslösung	720x576	640x480	512x448	320x200



Der Vergleich

Hier die gesammelten Daten verschiedener Systeme im Vergleich (siehe Kasten).

Wie man sieht hat es ATARI allen Unkenrufen zum trotz wiedereinmal kurz vor dem möglichen Abstieg geschafft, etwas zu entwickeln, das sich zum echten Knüller entwickeln kann. In ein paar Monaten wird man's wissen...

Quelle: Internet, Genie Net Bilder Copyright ATARI

Harald Schönfeld

CARILLON PAINTER

Dieses Programm wurde von Florian Baumann geschrieben und ist ein Malprogramm für Grafikstufe 8, also die höchste Auflösung. Viele werden jetzt sicher sagen, daß es eigentlich überflüssig sei, denn für Graphics 8 gebe es ja schon DESIGN MASTER und seitdem sei noch nichts besseres geschrieben worden. Das stimmt sicher, aber immerhin besitzt der Painter einige Funktionen, die man nicht so ohne weiteres übersehen sollte. Dazu gleich mehr.

Geliefert wird das Programm auf einer beidseitig bespielten Diskette (Seite A: Carillon Painter, Seite B eine Dia-Show mit einigen Bildern, die mit dem Painter gemalt wurden), und einer ausführlichen, 12seitigen Anleitung. Voraussetzung sind ein ATARI XL/XE mit mindestens 64 k RAM, eine Diskettenstation und ein Joystick.

Nach dem Programmstart sieht man zunächst eine Vorschau mit Musik und Einblendungen. Wer nun genügend Humor hat, kann sich erstmal vorführen lassen, was man alles grüßen und an Albernheiten schreiben kann. Wenn man genug davon hat, hilft ein Druck auf die Leertaste weiter, worauf das Hauptprogramm geladen wird.

Alsbald sieht man einen Bildschirm mit grauem Rand und weißem Hintergrund vor sich, wovor sich 13 Icons befinden. Diese ermöglichen nun folgende Funktionen:

- Draw (Freihand-Zeichnen)
- Line (Linien-Zeichnen)
- Frame (Rechteck-Zeichnen)
- Box (wie Frame, nur wird hier die Fläche ausgefüllt)
- Text (Zum Einfügen von Texten und Buchstaben in der Größe von 1 x 1 bis 9 x 9)

Man kann nach Anwahl der Funktion aber nicht sofort losschreiben, sondern muß noch die Position bestimmen, wo der Text erscheinen soll.

- Circle (Kreis-Zeichnen)
- Ball/Disk (wie Circle, nur daß hier der Kreis mit Gittern gezeichnet (3D-Effekt!) bzw. ausgefüllt wird)
- Elypse (Ellipsen-Zeichnen)
- Torus (wie Ellipse, nur mit Gitter)
- Fill (Ausfüllen einer geschlossenen Fläche mit der aktuellen Farbe, leider kein Muster möglich)
- Color (Zum Wechseln zwischen Weiß und Schwarz)
- I/O (Zum I/O-Menü)

Das I/O-Menü hat weitere Funktionen. Dies sind:

- Load (Zum Bilder laden)
- Save (Zum Bilder speichern)
- Dir (Zum Aufrufen der Directory)
- Font (Zum Laden eines Standardfonts)
- Size (Zum Verändern der Buchstabengröße bei der Textfunktion)
- Print (Lädt das Hardcopy-Programm)
- Quit (führt zum Selbsttest)
- Clear (Zum Bildschirm löschen)
- Main (Führt ins erste Menü zurück)

Jede Funktion wird nun mit dem Joystick und einem inversen Quadrat angewählt und mit dem Feuerknopf gestartet. Man kann das aber auch mit bestimmten Tasten bzw. deren Kombinationen bewirken). Danach sieht man die Malfläche vor sich. In der obersten Zeile sieht man den Programmnamen, die Versionsnr., die aktuelle Funktion und die Zeichen- sowie die Füllfarbe.

In der Auflösung steht ein ganzer Graphics 8-Bildschirm zur Verfügung. Wenn man nun einen 130 XE oder einen aufgerüsteten Computer und damit eine RAM-Disk besitzt, kann man mehrere Malflächen erreichen, indem man Shift und eine Ziffer von 1 bis 6 drückt. Meines Wissens ist dies bisher einmalig. Jedes Mal, wenn man eine Funktion startet und beendet, wird ein kurzer, heller Ton ausgegeben. Mit den Konsolentasten hat man noch weitere Möglichkeiten:

- Undo (Rückname des letzten Schritts)
- Zoom (Zum Vergrößern eines 40x24 großen Abschnitts. Dauert aber länger und kann nicht zurückgenommen werden!)
- Rückkehr ins Hauptmenü.

Das Hardcopy-Menü beinhaltet folgende Möglichkeiten:

- Bild laden
- Bild ansehen
- Bild ausdrucken
- Directory
- Drucker anpassen
- zum Painter

Das Drucken ist in zwei Größen möglich (DIN A7 und DIN A5). Es soll nahezu jeder Drucker ab 7 Nadeln angepaßt werden können. Anzupassen sind Druckername (nur zur Information), Nadelanzahl, Most-Significant-Bit (MSB), Zeilenvorschub, Initialsierungscodes und Werteset.

Außerdem kann man seine eigene Diashow in Graphics 8 oder 15 zusammenstellen, indem man die Vorführdatei und die gewünschten Bilder auf eine eigene Diskette kopiert. Da aber beim Vorführen keine besonderen Effekte auftreten, bleibt die Show schlicht.

Jede der Funktionen läßt sich sehr einfach anwählen und durch die Icons sehr gut merken, so daß auch Anfänger damit keine Schwierigkeiten haben werden.

Die Funktionen Ball und Torus sind meines Wissens nach einmalig und beim Malen eine große Hilfe. Gut ist auch, daß sich die Druckroutine an-

Hardware News

passen läßt. Auf einen Kopierschutz wurde verzichtet, wobei das Laden recht schnell vonstatten geht. Auch ist es vorteilhaft, daß die Funktionen mit Joystick und Tastatur angewählt werden können.

Als ganz großes Plus muß noch gesagt werden, daß man den Malcursor auch mit den Pfeiltasten steuern kann (was bei vielen anderen Malprogrammen leider immer schnell vergessen wird).

Lobenswert ist auch die Möglichkeit, mit einer RAM-Disk mehrere Malflächen zur Verfügung zu haben. Nach Aufzählung all dieser Vorteile sollten die Nachteile allerdings nicht verschwiegen werden: Im I/O-Menü befinden sich auch Funktionen, die dort nichts zu suchen haben und eher ins erste Menü gehören.

Im Hauptmenü bleibt beim Color-Icon immer ein Rest des Auswahl-Quadrats zurück. Einige Funktionen des I/O-Menüs werden in der Anleitung nicht erwähnt und erklärt. Die Druckroutine ist sehr langsam. DIN A7 wird horizontal, DIN A5 hingegen vertikal ausgedruckt. Die Zoom-Routine ist langsam. Füllen nur voll (ohne Muster) möglich

Fazit: Der CARILLON PAINTER ist vor allem zum Malen geeignet, da er einige Funktionen besitzt, die meines Wissens nach kein anderes Malprogramm bietet. Zum Zeichnen würde ich jedoch den DESIGN MASTER bevorzugen, da er z. B. eine bessere Füllroutine und mehr Beeinflussungsmöglichkeiten, z.B. auf die Pinselgröße hat. Insgesamt jedoch für Anfänger und Vielmaler gut geeignet.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 282 DM 24,90

ACHTUNG

Carillon Painter ist auch in der Liste für das Treueprogramm Ihrer Verlängerung!!!

Termin 15. November

1MB SUPERMEGARAM

Auf dem Wunschzettel vieler XL/XE User steht oben an immer eine Speichererweiterung. In der Vergangenheit wurde hier immer von den diversen 256K Versionen regen Gebrauch gemacht. Die MEGARAM I+II waren hier wohl die meist verkauften Versionen, der Preis der Version I+II machte es für alle erschwinglich.

Mit der Megaram III wurde nun das herkömmliche Prinzip nicht weiterentwickelt, sondern auf den Erfahrungen und Erkenntnissen aufbauend, eine vollkommen neue Ramerweiterung entwickelt. Vor allen Dingen mußte bei der Realisierung der 1MB Variante auf die Verwendbarkeit dieses Riesenspeichers geachtet werden. Gab es doch kein Utility, welches 1MB wirklich sinnvoll und Praxisnah einsetzen konnte. Andererseits war natürlich eine Preiswerte Variante ohne jegliche Qualitätseinbußen oberste Pflicht.

Die MEGARAM III hat sich seit der Einführung zum Dezember 1992 zum absoluten Klassiker entwickelt. Eine eindeutige Meinung in allen Bereichen der XL/XE Szene ist äußerst positiv. Die Megaram III nun vereinigt alle oben genannten Kriterien in sich. Selbst mit der für 256KB ausgelegten Software ist die Megaram III mit 1MB voll zu nutzen. Dank des sicheren Hardwarebanking (das Umschalten von vier 256KB Ramdisks) kann vom Bibo-DOS, Turbo-DOS etc. auf die gesamten 1MB zugegriffen werden. Der Einbau der Ramerweiterung wurde nochmals verbessert. Nun kann in allen XL und vor allem XE Modellen (Ausnahme Spielkonsole) die 1MB Erweiterung mit geringem Aufwand eingesetzt werden.

Ein 1MB Sektorkopierer, welcher sowohl 1050, Speedy 1050, Happy, Floppy 2000, Floppy 2000-II, XF551 voll unterstützt, ist neben dem kompletten Bibo-DOS mit weiteren reichlichen Tools im Lieferumfang enthalten. Erstmals ist es nun möglich 360KB Disketten (XF551 und Floppy 2000-II) in einem Durchgang zu Kopieren. Zum Lieferumfang gehören weiterhin eine bebilderte Einbauanleitung sowie eine Dokumentation zum Umschalten der Bänke und Segmente auf Softwarebasis.

Durch den Einsatz der Top-Technologie der 4 Megabit-Ramchips, kann die Megaram III äußerst kompakt gefertigt werden. Die Megaram III wird sowohl mit 256KB als auch mit 1MB ausgeliefert. Ein späteres aufrüsten der 256KB Version ist durch das Austauschen der Ramchips sowie stecken zweier Brücken ohne Probleme und jederzeit möglich. Der Preis dieser Super-Speicherkarte dürfte sensationell sein:

1MB Megaram III incl. aller Tools
Best.-Nr. AT 245 DM 199,-

256KB Megaram III incl. aller Tools
Best.-Nr. AT 250 DM 149,-

Floppy 2000 OS Speedy OS

Für alle Floppy 2000 Besitzer (I+II) sowie Benutzer einer Speedy 1050 gibt es ein leicht modifiziertes Betriebssystem. Sicherlich kennen Sie die Geschwindigkeit der Floppy, wenn nicht mit dem entsprechenden DOS (Bibo-DOS Fast, Turbo-DOS etc.) gearbeitet wird. Mittels des Floppy 2000 OS, welches in Ihrem XL/XE installiert wird, steht Ihnen die Ultra-Speed direkt beim Einschalten zur Verfügung. Ob nun DOS 2.5, DOS 3, oder die "Normal-Versionen" des Bibo-DOS oder Turbo-DOS, höchste Datenübertragung dank des geänderten OS. Ein MUSS für alle Floppy 2000 und/oder Speedy 1050 Besitzer.

Das geänderte OS wird entweder statt des Original OS eingesetzt, oder aber mit Unterstützung der Bebilderten Anleitung zusätzlich, optional umschaltbar in Ihrem XL/XE eingesetzt. Ein wenig Erfahrung mit dem Lötkolben sollte vorhanden sein. Dank der Flexibilität der Routinen kann die Ultra-Speed Geschwindigkeit vom Rechner aus abgeschaltet sowie jederzeit wieder aktiviert werden. Geliefert wird das OS im Eprom, mit deutscher Anleitung und Beschreibung. Einsetzbar in alle XL Modelle (auch 600XL) sowie alle XE-Varianten.

Best.-Nr. AT 283 DM 19,-

Hardware News

ROM-Disk 512KB

Achtung: Neue Preise

Die meisten unter Ihnen kennen dieses Produkt aus einem der Magazine im letzten Jahr. Dort wurde die ROM-Disk ausführlich vorgestellt.

Für viele unter Ihnen wird dieses Produkt noch interressanter, wenn der Preis noch ein wenig niedriger liegen würde. Mit der neuesten Platinenrevision konnte dieses Ziel verwirklicht werden. Die Platinengröße konnte um ca. 30% geschrumpft und außerdem die Hardware bestückungsfreundlicher ausgelegt werden. Welche Nachteile haben Sie dadurch?

Im wesentlichen wohl keinen durchgeführten Expansionsport mehr. Die ROM-Disk wird nun seit 1989 vertrieben, aber der durchgeführte Port wurde wohl nie genutzt. Also stellt die Einsparung auch keinen Verlust dar. Allein durch diese Maßnahmen konnte der Preis um 30,- DM gesenkt werden. Für alle, die noch einmal an die Leistungsmerkmale der ROM-Disk erinnert werden möchten, ein kurzer Überblick:

1. Flexibel durch Emulation einer Diskstation

2. Mehr als 95% aller Software ohne Einschränkung lauffähig

3. Ladezeiten für z.B. S.A.M. ca. 3 Sekunden!!

4. Das schnellste Ladeprinzip, das es für den XL/XE gibt

5. Einfachste Bedienung durch Menü-wahl

6. Booten von der ROM-Disk, kein Problem

7. Einfache Installation

8. Top-Qualität durch Industriefertigung

9. Höchste Kompatibilität

10. usw., usw., usw.

ROM-Disk 512 KB ohne Eprom für
XL: Best.-Nr. AT 236 DM 119,-
XE: Best.-Nr. AT 237 DM 135,-

ROM-Disk 512 KB mit 8 Eproms für
XL: Best.-Nr. AT 238 DM 169,-
XE: Best.-Nr. AT 239 DM 185,-

Speedy 1050

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit, können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110 DM 99,-

Centr.Interface II

Jeder der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1.8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98 DM 128,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatiern, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,-
Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 DM 24,90

25K-Bibomon Profipaket

Rechtzeitig zum wohl wieder einmal erfolgreichen Weihnachtsgeschäft, ist der Preis des Bibomon Profipakets für alle ATARI-Magazin Leser gesenkt worden.

Der 25K-Bibomon ist für den versierten Programmierer sowie für alle Anfänger der Programmierkunst ein unbedingtes muß. Für jeden "Spielefreak" hält dieses Superhardwaretool alle notwendigen Werkzeuge bereit um "Schummelpokes", den Blick hinter den Kulissen des Programms auszuüben. Überhaupt hat der 25K-Bibomon keinerlei Konkurrenz. Niemandem ist es bis heute gelungen eine solche Funktionsvielfalt resident in jedem XL/XE unterzubringen.

Nachdem der 25K-Bibomon installiert worden ist, stehen Ihnen sämtliche Fähigkeiten jederzeit ohne Einschränkung zur Verfügung. Auch ein Mischbetrieb mit ROM-Disk oder anderen Betriebssystemen ist ohne Einschränkung möglich. Was nun kann der Bibomon?

Hier ein kleiner Auszug:

--> Sektoren lesen, schreiben, editieren

--> Speicherstellen verändern durch einfaches überschreiben

--> Speicherstellen verschieben oder vergleichen

--> kurze Assemblerprogramme direkt eingeben

--> ASCII oder Bytefolgen suchen

--> Ausgabe der Daten in Bildschirmcode oder ASCII Code

--> Programme Tracen oder Singlestep

--> Direkte Programmierung der Speedy 1050 oder Floppy 2000

--> Ultra-Speed direkt beim einschalten, unter jedem DOS !! (Speedy 1050+F2000)

--> Rechnen in HEX

--> Umrechnen in HEX-DEZ / DEZ-HEX, Binärausgabe

--> Direkte Systemkontrolle

--> CPU Registerkontrolle

--> Singe Density formatieren, lesen, schreiben

--> Double Density formatieren, lesen, schreiben

--> Files tracen, mit und ohne laden

--> Speicherbereiche als COM-Files abspeichern

--> Speicherbereiche als BIN-Files abspeichern

--> Binärfiles in beliebigen Speicherbereichen einlesen

--> COM-Files laden, mit/ohne automat. Starten

--> Sie brauchen kein DOS mehr zu booten

--> DOS kann jederzeit zum Programm oder Steckmodul zugeschaltet werden

--> Arbeitet direkt mit F2000 und Speedy 1050 zusammen

--> Textfiles einlesen, anzeigen und direkt ausdrucken.

--> Bildschirmausgaben des Monitors auf den Drucker umleiten

--> Eingebauter Zeilenassembler

--> Speicherbereiche disassemblieren

--> Verändern von Registern (X-Y-A-Statusregister, Flaggs, Stackpointer)

--> Direkte Eingabe in ASCII, Bildschirmcode

--> DOS-Funktionen, schützen, entschützen, löschen, umbenennen usw.

Diese Funktionen stehen Ihnen natürlich zur Verfügung, ohne daß Software geladen werden muß. Jedes X-beliebige Programm kann sich sogar im Speicher befinden, alle Funktionen sind mittels moderner Banklogik im OS Bereich untergebracht, sodaß diese jederzeit erreichbar sind.

Das Profipaket bietet darüber hinaus einen vollwertigen superschnellen Assembler. Der Bibo-Assembler in seiner noblen ROM-Version bietet sowohl Einsteigern als auch Assemblerprofis alles was man wünscht. Dieser Assembler läßt sich quasi jederzeit statt des BASIC zuschalten. Durch

25K Bibomon

das integrierte DOS im Bibomon kann man sogar auf das laden eines solchen verzichten, hierdurch erhält man über 32KB Arbeitspeicher für den Assembler. Wer übrigens einmal überlange BASIC-Programme schreiben möchte, der hat mit dem Bibomon neue Möglichkeiten.

Benutzt man das integrierte DOS, so bleiben 37902 Byte Basicspeicher frei. Überdies bietet der Bibomon Ultra-Speed beim Einschalten (Speedy 1050+F2000), erkennt Speichererweiterungen bis 1MB (nur Megaram III) sowie alle gängigen 256KB Speichererweiterungen (z.B. MEGARAM I+II).

Wer noch weitere Betriebsysteme nutzt oder zukünftig nutzen möchte, der kann bis zu zwei zusätzliche optionale Betriebsysteme (ROM-Disk OS, Speedy OS, Original XL/XE OS, SPOS o.a. bedenkenlos einsetzen. Auch hier kann dann der ROM-Assembler zum Einsatz kommen. Die zahlreichen Betriebsmodi werden über ein menügesteuertes Setup oder aber über optionale Schalter gesteuert.

Die Installation geht nicht ohne löten, aber der Hersteller des Bibomon übernimmt in allen Fällen gerne die Installation gegen einen kleinen Unkostenbeitrag. Seien Sie sicher, daß Ihnen der 25K-Bibomon schon nach kurzer Zeit als unentbehrlicher Helfer durch den Computeralltag begleiten wird.

Eine Ausführliche Dokumentation in Deutsch, die bebilderte Einbauanleitung werden natürlich zu der Superkarte in Industriequalität mitgeliefert. Der attraktive Preis der Profiversion zum Preis einer "Normalversion" wird Ihnen die Entscheidung leichter machen sich diesen Hardwaretraum zu erfüllen.

25K-Bibomon Profipaket

Best.-Nr. AT 262 DM 149,-

AUFRUF an alle ATARI-USER

Damit das ATARI magazin überhaupt überleben kann, sind wir auf Ihre Zusammenarbeit angewiesen.

Im ATARI magazin stecken viel Arbeit und auch hohe Produktionskosten.

Deshalb ist es ganz wichtig, daß alle Atari-User

JA zum ATARI magazin sagen

Ich glaube es ist ein Herzenswunsch von allen aktiven Usern, daß das Magazin noch lange Zeit die **ATARI-GEMEINSCHAFT** zusammenhält.

Da Sie diesen Aufruf lesen, gehören Sie bestimmt zu diesen Usern.

Aber damit das ATARI magazin auf eine Verbreitungszahl kommt die sich finanziell rechnet, **sollten Sie alle USER aus Ihrem Bekanntenkreis auf das ATARI magazin ansprechen.**

Machen Sie also WERBUNG für das ATARI magazin



Nur wenn alle aktiven User zusammenhalten wird die kleine und zähe **XL/XE-Gemeinschaft noch Jahre überleben.**

Ältere ATARI magazin Hefte

In unseren Regalen schlummern noch einige Ausgaben vom früheren ATARI magazin. Sie sind prall gefüllt mit Informationen, Berichten und interessanten Listings rund um die gesamte Atari-Familie.

Das Einzelexemplar kostet nur DM 3,-

ACHTUNG: Beinahe geschenkt gibt es 6 oder 13 Hefte

6 Hefte kosten nur noch 15,-

13 Hefte zum absoluten Freundschaftspreis von DM 30,-

O 3/87	O 5/88	O 3/89	O 11-12/89
O 1/88	O 6/88	O 7/89	
O 3/88	O 10/88	O 8/89	
O 4/88	O 11/88	O 9-10/89	

Name ____________________ Straße ____________________

PLZ/ORT ____________________

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 4,- DM Versankosten)

Ausfüllen und schicken an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Testbericht: Design Master

Neue Infos aus dem INTERNET

PD-Ecke: Neue Highlights

Einführung in DFÜ - Teil 4

Bericht: Epromologie

Neue Games aus Polen

Workshop: Wie schreibe ich eigene Programme?

Die Ausgabe 1/94

erscheint Ende Dezember

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständige freie Mitarbeiter:
Peter Eilert
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Stefan Sölbrandt
Florian Baumann
Peter Kosch
Markus Rösner
Frederik Holst
Lothar Reichardt
Daniel Pralle
Stefan Heim
Sascha Röber
Rainer Caspary

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax.: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:

Manuskripte und Programmlistings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.

Großer Programmierwettbewerb

Machen Sie mit - es lohnt sich !!!

Preise im Gesamtwert von 900,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 250,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 100,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post, PF 1540, 7518 Bretten

DTP-Freaks aufgepaßt !!!

WASEO-Publisher

Das neue deutsche DTP-Programm der Superlative. Mit diesem Programm machen Sie Ihren Atari zur Druckerei. Ob Glückwunschkarten, Briefpapier, Plakate oder eine ganze Zeitschrift, alles können Sie herstellen. Desktop Publishing zum kleinsten Preis. Zum Lieferumfang gehört die WASEO-Programmdiskette, die PD 102 B mit tollen Bildmotiven und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Mit dem WASEO-Publisher erwerben Sie ein deutsches Qualitätsprodukt.



Best.-Nr. AT 168 **DM 34,90**

Zusatz-Diskette

Jetzt könnt Ihr richtig loslegen - das Zusatzset ist da! Mit über 120 Zeichensätzen und über 50 Fotos wird das Gestalten eigener Arbeiten mit dem Publisher zum wahren Vergnügen.

120 Zeichensätze und über 50 Fotos

Für einen unglaublich günstigen Preis erhaltet Ihr drei Diskettenseiten mit der zusätzlichen Software, die man problemlos für sich selbst nutzen kann. Wer sich also eine Menge Arbeit ersparen und Vielfalt richtig nutzen will, sollte sich das Zusatzset unbedingt zulegen!

Best.-Nr. AT 186 **DM 15,-**

5 Bilderdisketten

Auf 5 Beidseitig bespielten Disketten bieten wir Ihnen eine umfangreiche Bildersammlung mit über 400 ausgewählten und interessanten Motiven. Mit dieser Sammlung holen Sie noch mehr aus dem WASEO-Publisher heraus. Bilder kann man gar nicht genug haben, denn ein Bild sagt manchmal mehr als Worte aus.

Best.-Nr. AT 198 Bilderdisketten 1-5 **DM 25,-**

WASEO-Designer-Disk

Jetzt schlägt's dreizehn!

WASEO bringt schon wieder etwas neues für alle Freunde des WASEO-Publishers: Die Designer-Diskette!

Hier finden Sie drei Programme, die Sie bisher sicher vergeblich suchten:

Einen **Photopräsentor**, der Ihnen Ihre Photos in einer Art Diashow in verschiedenen Grafikauflösungen, abhängig von der Photogröße, auf den Bildschirm bringt.



Ein **Pageprinter**, der 8 (oder weniger) Bildschirm-Seiten zu einer kleinen Zeitung in DIN A6 auf ein einziges DIN A4-Blatt mit EPSON- und kompatiblen Druckern druckt, das Sie dann nur noch zusammenfalten müssen.

Den **Pagedesigner** - womit Sie eine Seite mit mehreren gleichen Photos zu beliebigen Mustern gestalten und ausdrucken können (EPSON-Drucker und kompatible), ohne es mehrmals umständlich laden zu müssen!

Alles kinderleicht bedienbar, komfortabel und übersichtlich programmiert, incl. ausführlicher, leicht verständlicher Bedienungsanleitung!

Zögern Sie nicht lange - mit dieser Diskette machen Sie auf jeden Fall einen guten Fang!

Best.-Nr. AT 208 **DM 24,-**

3 Neue Bilderdisketten

Wieder **3 neue** Bilderdisketten, die Ihre Sammlung an interessanten Grafiken erweitert. Gerade bei der Arbeit mit DTP ist es unverzichtbar seine Werke mit guten Grafiken auszuschmücken. Da es bereits 5 Bilderdisketten gibt, bezeichnen wir diese mit den Nummern 6,7, und 8.

Auf der Diskette 6 finden Sie Motive zum Thema Tiere, Menschen und Gesichter. Auf der Nummer 7 finden Sie auf beiden Diskettenseiten die Flaggen von vielen Nationen. Auf der Diskette 8 ist der Schwerpunkt Astrologie und Piktogramme.

Bilderdisketten 6-8 Best.-Nr. AT 228 **DM 16,-**

Mit unserem ausführlichen DTP-Angebot stellen wir jeden zufrieden!!!

Falls Sie sich für Desktop Publishing interessieren sind Sie bei uns an der richtigen Stelle.

Für alle Neueinsteiger haben für folgende DTP-Pakete:

Grundpaket

Waseo-Publisher, Zusatz-Set, 5 Bilderdisketten zum Preis von nur

Best.-Nr. AT 229 **DM 64,90**

Erweiterungspaket

Waseo-Designer Disk, Bilderdisketten 6-8 für nur

Best.-Nr. AT 230 **DM 34,90**

Grundpaket + Erweiterungspaket

Best.-Nr. AT 231 **nur noch** **DM 94,-**

POWER PER POST, PF 1640, 7518 BRETTEN, TEL. 07252/3058